
PSM
Revista PlayStation 100% independiente
MC Nº13 450 pts 2,70 euros
PSM Revista PlayStation
DINO CRISIS
Cuadernos de tácticas Libro 2
¡¡GRATIS!! CUADERNO DE TACTICAS DINO CRISIS LIBRO 2
¡¡GRAN TURISMO 2!!
El análisis más completo .
Consigue los mejores coches con nosotros.
Tácticas, secretos y mucho más...
INCUBADORA
Syphon Filter 2
Chrono Cross
Die Hard Trilogy 2
Need for Speed V
Rollcage Stage II ...
A EXAMEN
Jade Cocoon
Army men 3D
Chocobo Racing
Ehrgeiz ...
ESTRATEGIA
007 El Mañana Nunca Muere
8 414090 203944 00013


La resurrección,
7 años después...
DRACULA
Una historia original que arranca en el punto
en el que termina la obra maestra de Bram Stoker.
PlayStation
MICROÏDS
Hermosilla, 46. 2º dcha ¬ 28001 Madrid ¬ Tel: 91 578 13 67 ¬ www.virgin.es
Virgin
INTERactive



Número 13 31 de Marzo 2000

Staff
Editora: Susana Cadena
Redacción: Ediciones Minaya S.L.
C/ Jose María Galván, 3 entreplanta
28019 Madrid
E-mail: psmresponde@mixmail.com

Director: Alberto Minaya
Redactor Jefe: David de la Escalera
Redactores: José Martínez, Rubén Salinas
Colaboradores:
Jaime Martín, Fernando Minaya, Wally López, Dr. Kucho, Ana Burgueño Sánchez, Patricia González,

Edita:MC Ediciones S.A.

Gerente
Jordi Fuertes

Administración:
Pº de San Gervasio, 16-20
Tlf: 93 254 12 50 - Fax: 93 254 12 63

Publicidad:
Directora de Ventas:
Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Publicidad consumo:
Doménec Romera
Paseo San Gervasio 16 - 20. 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 61
Jefa de Publicidad:
Montse Casero
comercial.mad@mcediciones.es
Publicidad:
Pilar González
Orense, 11. bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Suscripciones:
Manuel Núñez
suscripciones@mcediciones.es
Tf: 93 254 12 58. Fax: 93 254 12 59
Precio de este ejemplar: PVP 600 ptas.(IVA incl.)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: PVP 600 ptas (incluye transporte)

Maquetación: Atril
Tlf: 91 471 24 75
Filmación y Fotomecánica:
MC Ediciones SA
Pº San Gervasio, 16 -20
08022 Barcelona
Impresión: Rotographik - GIESA
Tel: 93 415 07 99
Deposito Legal: B-2615-99
PRINTED IN SPAIN

Distribución:
Coedis S.L.
Avda. de Barcelona,255
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja,19-21 esq. Hierro
Polígono Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz. Madrid
Distribución Argentina:
CEDE, SA
Sud América, 1532.1290 Buenos Aires
Tel: 301 24 64
Fax: 302 85 06

Distribución Capital:
AYERBE Interior D.G.P.

Distribución México:
Importador exclusivo México CADE, SA
Lago Ladoga 220 Colonia Anahuac
Delegación Miguel Hidalgo. México D.F.
Tel: 545 65 14
Fax: 545 65 06
Distribución Estados: AUTREY
Distribución D.F.: Unión de Voceadores

CUMPLIMOS UN AÑITO



Hay que ver como son las cosas. Hace un año no dábamos un duro por nosotros mismos... No hombre, es broma. La verdad es que cuando un proyecto se empieza con ilusión y ganas es muy difícil que no salga bien. Siempre hemos tenido muy claro lo que queríamos ofrecer en PSM a vosotros los lectores, por eso estábamos seguros de que tendríamos una buena acogida por vuestra parte. PSM es una revista cuya principal misión es la de ser cómplice de la gente que la lee. Consideramos que, al ser independientes, nuestra principal obligación es la de ofreceros un escaparate de opiniones lo más imparciales posible que os sirva de apoyo a la hora de decidiros por este o aquel título. Jamás nos perdonaríamos que alguien nos escribiera diciendo que se ha comprado un juego recomendado por nosotros y que no le ha gustado; hasta la fecha esto no ha ocurrido y esperamos que siga así porque es una buena señal de que estamos cumpliendo con nuestra obligación.

El balance de este primer año es bastante positivo y estamos muy contentos viendo la cantidad de lectores que han confiado en nosotros desde los primeros números, que sois casi todos. Creo que todas las secciones de la revista han logrado el objetivo para el que fueron diseñadas, sobre todo PSM Responde. Estoy especialmente encariñado con esta sección ya que habéis captado perfectamente el estilo que quisimos darle. No queríamos que fuera una simple sección para pedir trucos; el aire desenfadado que le hemos conseguido dar entre todos, la complicidad entre lectores, redactores y este que escribe es total. Aquí nos contamos nuestras movidas, dais vuestras opiniones, nos enviáis fantásticos dibujos, fotos y todo lo que se os ocurre. Esto es lo que queríamos hacer exactamente en PSM, una gran familia de consoleros, consoleras (si echáis un vistazo a otras revistas veréis que aquí es donde más chicas escriben) y, por supuesto, de Ntra. Sra. De la Consolación, patrona de todas las consolas (bueno esto es una ida de pelota mía, no puedo remediarlo, soy así)

Pues eso, espero que el año que viene pueda seguir diciendo lo mismo y el otro y el otro y así hasta que nos cansemos, que espero no sea nunca ya que contamos con la mejor consola del mundo (tanto esta como la que viene) y con los lectores más sanotes. No quiero olvidarme de agradecer también a todas las compañías de videojuegos el apoyo prestado y el interés que se han tomado con esta revista que, gracias a todos, se ha hecho un hueco bastante importante dentro de un sector tan competido como es este. De verdad, gracias consoleros, consoleras, consoladores y consoladoras.

Alberto Minaya
Director

¡¡Feliz cumpleaños...!!

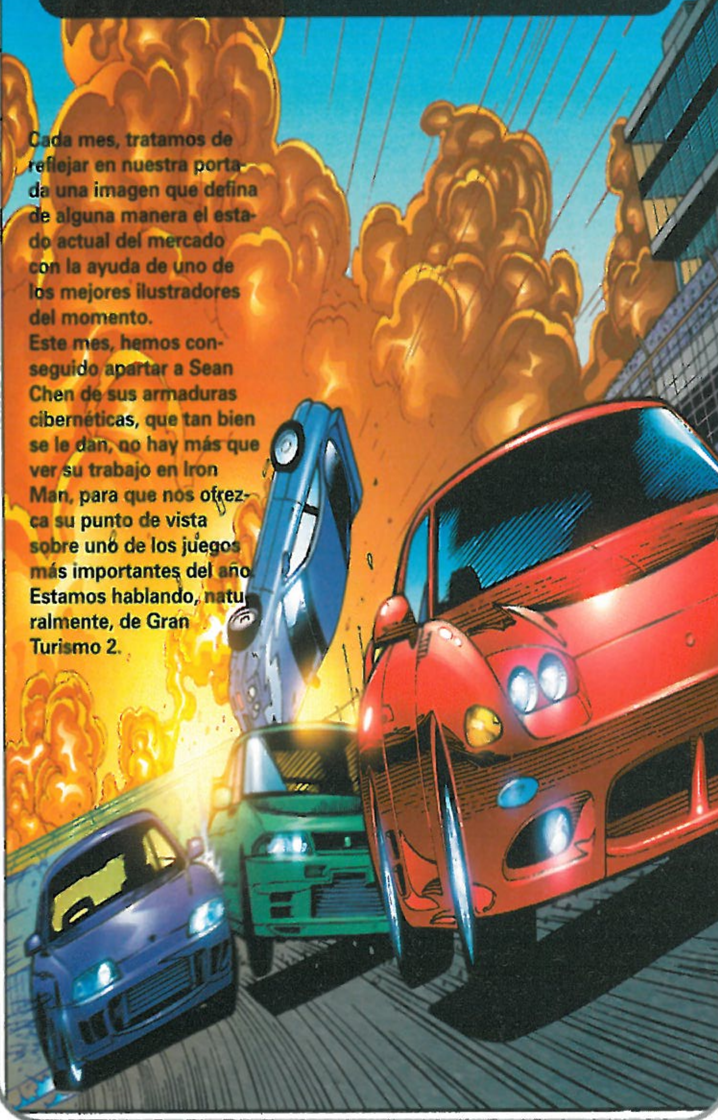




Syphon Filter 2 ► pg. 22 ◄

Syphon Filter fue uno de los grandes éxitos sorpresa de 1999. Ahora llega su continuación, que retoma la historia exactamente donde se quedó el anterior, con Gabe metido en todo tipo de situaciones comprometidas y peligrosas, justo como a nosotros nos gusta. Y esta vez, viene acompañado: la adorable Lian Xing le ayudará a salir de más de un apuro.

LA PORTADA DE ESTE MES



Cada mes, tratamos de reflejar en nuestra portada una imagen que defina de alguna manera el estado actual del mercado con la ayuda de uno de los mejores ilustradores del momento.
Este mes, hemos conseguido apartar a Sean Chen de sus armaduras cibernéticas, que tan bien se le dan, no hay más que ver su trabajo en Iron Man, para que nos ofrezca su punto de vista sobre uno de los juegos más importantes del año. Estamos hablando, naturalmente, de Gran Turismo 2.

Chrono Cross ► pg. 32 ◄

Chrono Trigger se convirtió en todo un clásico entre los aficionados a los juegos de Rol para Super NES gracias a su interesante historia, con unos 80 finales diferentes, una buena dosis de viajes temporales, y un buen plantel de personajes, lo que hizo que rivalizara en popularidad con la saga de Final Fantasy. Ha tardado 5 años, pero al fin ha llegado una continuación de la saga, que promete hacer las delicias de cualquier rolero que se precie.

Gran Turismo 2 ► pg.40 ◄



El juego de coches más grande de la historia de PlayStation ya está aquí. Podrás tirarte meses y meses jugando sin llegar a terminártelo. Nosotros lo sabemos muy bien, desde que llegó a la redacción, nuestro Jefe no existe.

El Mañana Nunca Muere ► pg.62 ◄

Este no es precisamente el juego más largo al que podéis jugar, ni tampoco el mejor, pero sí tiene algunos puntos conflictivos en los que es relativamente sencillo quedarse atascado. Para facilitaros las cosas, hemos decidido publicar esta pequeña estrategia que os ayudará a superar cualquier obstáculo, por insalvable que os pueda parecer. Y es que también incluimos todos los códigos y trucos que hemos podido encontrar.

Sumario



Las novedades más interesantes del mundo PlayStation. Seguimos desvelándoos las noticias más jugosas sobre el futuro de vuestra consola favorita.



Para completar nuestra cobertura de Syphon Filter 2, hemos entrevistado a Darren Yager, productor de este importante título.





La sección más caliente de la revista. Pronto los tendréis en vuestras tiendas.



El análisis más completo y objetivo sobre los juegos que están en la calle.



Como ya os hemos contado, no queremos que os quedéis atascados en esta aventura, basada en la penúltima aventura del agente secreto más famoso de todos los tiempos.

TRUCOS

La sección favorita de los tramposetes. Si estás atascado en algún juego no dudes en echarle un vistazo.

PSM RESPONDE

Vuestra sección favorita. Cartas, dibujos, fotos y todo lo que se os ocurra tiene un hueco en esta sección que hacemos a medias entre vosotros y nosotros. Ahora también podéis contactar con nosotros por correo electrónico. Nuestro e-mail es: psmresponde@mixmail.com



¿No sabes que juego comprarte?, ¿Eres nuevo en este mundo de play?. No lo dudes más y pásate por esta sección que engloba todos los juegos, desde los buenos hasta aquellos que no debes ni mirar.



MONITOR

Noticias y novedades PlayStation llegadas desde cualquier rincón de éste mundo y parte del otro.

Resident Evil confirmado para PlayStation 2

Ya es oficial? El género Survival Horror entre en la era 128

Sony Computer Entertainment incluyó un nuevo título de Biohazard (Resident Evil para nosotros) en su lista de lanzamientos previstos para PS2 en la presentación oficial del sistema, justo antes del Tokio Game Show de otoño de 1999, pero Capcom no podía o quería negar ni confirmar su existencia en esos momentos. Ahora por fin el juego ha sido reconocido oficialmente por el creador de la serie, Shinji Mikami, que lo incluyó en una reciente actualización de los proyectos en los que se encuentra trabajando.

Por desgracia, reconocer que el desarrollo del nuevo juego era realmente un hecho fue todo lo que Mikami llegó a hacer, sin llegar a concretar ningún detalle al respecto. Puesto que ya hemos visto lo que está preparando en Resident Evil: Code Veronica para la Dreamcast de Sega, y sabiendo de lo que es capaz la PS2, no es que nos cueste mucho imaginar lo que cabe esperar de la serie en este sistema. Damos por hecho que nos encontraremos entornos generados en tiempo real, escenas cinemáticas partiendo del propio motor del juego y, naturalmente, los mejores gráficos vistos en la serie, pero resultará realmente interesante ver qué clase de novedades pueden aportar Mikami y su equipo con semejante potencial a su disposición. ¿Quizá veamos algo de juego online? ¡Estamos deseando verlo!

Evidentemente, éste tampoco es el único título que Mikami tiene planeado para PS2. Según esa misma actualización en la que se confirmó la existencia del nuevo Resident Evil, tiene también "algún otro proyecto para PlayStation2" en preparación, aunque no se indica ningún tipo de título o detalles sobre los mismos. No hace falta decir que, en cuanto podamos, os ofreceremos tantos detalles como tengamos sobre Resident Evil para PS2, así como todos los restantes proyectos del señor Mikami.



La tecnología que hay tras la serie Resident Evil sigue mejorando, pero hay algo que siempre permanece constante: hordas y hordas de zombis.

PlayStation 2

Shinji Mikami, de Capcom, es el hombre que hay tras todos lo Resident Evil que hemos visto hasta el momento. Sus únicos títulos, apart de los de esta serie, para la compañía (Goof Troop y Aladdin para ME eran de todo menos terroríficos (bueno, según como se mire).

PS2 recibirá la visita de Duke

Duke Nukem también llegará en breve a la nueva consola

Rockstar Games, que acaba de anunciar sus planes de desarrollo de juegos de Austin Powers para PlayStation2, se ha hecho con otra importante franquicia para el sistema, Duke Nukem, a través de un acuerdo con sus creadores de Apogee Software.

El juego, cuyo desarrollo está previsto que lo lleve a cabo n-Space, el equipo tras Duke Nukem: Time to Kill en PlayStation, todavía está pendiente de tener una fecha definitiva de lanzamiento. El presidente de Apogee, Scott Miller, el hombre responsable de que Duke Nukem alcanzase el éxito en PC, ha dicho que "Rockstar, al igual que nosotros, quiere romper las normas y hacer un juego de consola de Duke que resulte tan innovador y tenga tanto éxito como los títulos de Duke para PC". Esperemos que esto signifique que todo el armamento pesado y la intensa acción propias de la serie sean llevados al siguiente nivel en PS2.



Gráficos de alta resolución, como éstos de Duke Nukem Forever para PC, nos sirven para hacernos una idea de lo que cabe esperarse de la versión para PlayStation2.

Juegos de película: La nueva ola

La Guerra de las Galaxias, James Bond y Austin Powers se preparan para más acción interactiva

Tres de los mayores bombazos de la taquilla cinematográfica del año '99 se preparan para recibir un repaso interactivo, de modo que tendremos ocasión de jugarlos para PlayStation y PlayStation2.

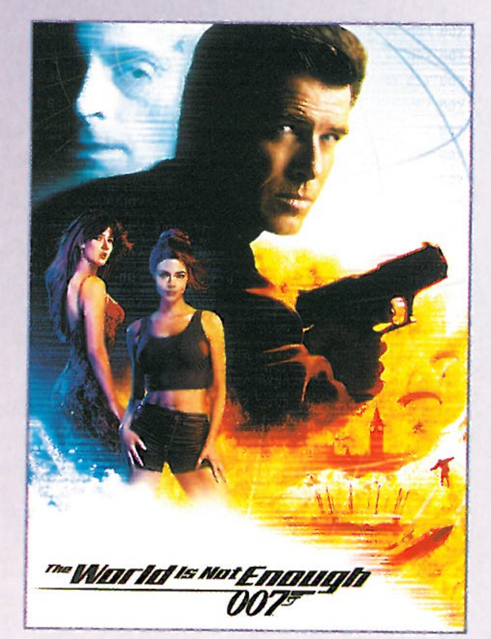
Por lo pronto, sabemos que LucasArts está trabajando en otro nuevo título relacionado con el Episodio I de Star Wars, titulado Jedi Power Battles. El juego enfrentará a cinco caballeros Jedi (Qui-Gon, Obi-Wan, Mace Windu, Pio Koon y Adi Gallia) contra todo tipo de droides, asesinos, y otros enemigos en una aventura de acción 3D para uno o dos jugadores que, según sus diseñadores, estará inspirada en Super Star Wars para SNES. El lanzamiento del juego está previsto para esta primavera.

Se espera que James Bond regrese al campo de los videojuegos por medio de Electronic Arts y un acuerdo para varios años con MGM Interactive. Al tratar de contactar con ellos, los representantes de EA no pudieron concretar con seguridad cuándo volverá 007, pero según dicen nuestras propias fuentes los juegos basados en la última película del agente secreto, El Mundo Nunca Es Suficiente, llegará a PlayStation y PS2 a finales de este año, o principios de 2001. Según ciertos rumores llegados a nuestros delicados oídos, al menos uno de ellos será un shoot'em up en primera persona al más puro estilo GoldenEye 007 para Nintendo 64.

Para completar la alineación, Rockstar Games ha conseguido los derechos para producir juegos basados en el universo Austin Powers para todos los formatos, incluyendo PlayStation y PlayStation2. Puestos en contacto con la compañía para averiguar lo que eso suponía con exactitud, esto fue lo que nos dijeron: "Tenemos los derechos interactivos del mundo y los personajes de las películas existentes y cualquier película que pudiera hacerse sobre el tema en el futuro, así como cualquier otro tipo de producto que New Line llegue a lanzar sobre el mismo". Eso incluye, naturalmente, las dos primeras películas, pero también cualquier posible secuela, y quizá incluso la serie animada de Austin Powers de la que hemos oído hablar. ¡Alucinante! Ya os haremos saber en futuros números como marcha el tema, así que ¡Permanezcan atentos a sus pantallas!

Bueno, vale, el primer juego que se hizo sobre La Amenaza Fantasma no era precisamente como para darle una alegría a nadie, pero el próximo la verdad es que tiene bastante mejor pinta.

¿Austin Powers en PlayStation2? ¡Sí, nena, sííí!



007, con licencia para matar, y ahora con licencia para darse una vuelta por la PlayStation2

notas

Ahí van unos cuantos comentarios de interés, que incluyen la información más actualizada de que disponemos sobre todo lo referente a la PlayStation:

- Naughty Dog, desarrollador de Crash Bandicoot, ha confirmado con PSM que su primer título para PlayStation2 (que ya se sabe que no tendrá ninguna relación con la serie de Crash) no llegará a las tiendas en el año 2000. El co-fundador de la compañía, Jason Rubin, ha dicho que quiere producir "el primer juego auténtico de segunda generación para PlayStation2", lo que significa que probablemente no lleguemos a verlo hasta la segunda mitad de 2001.

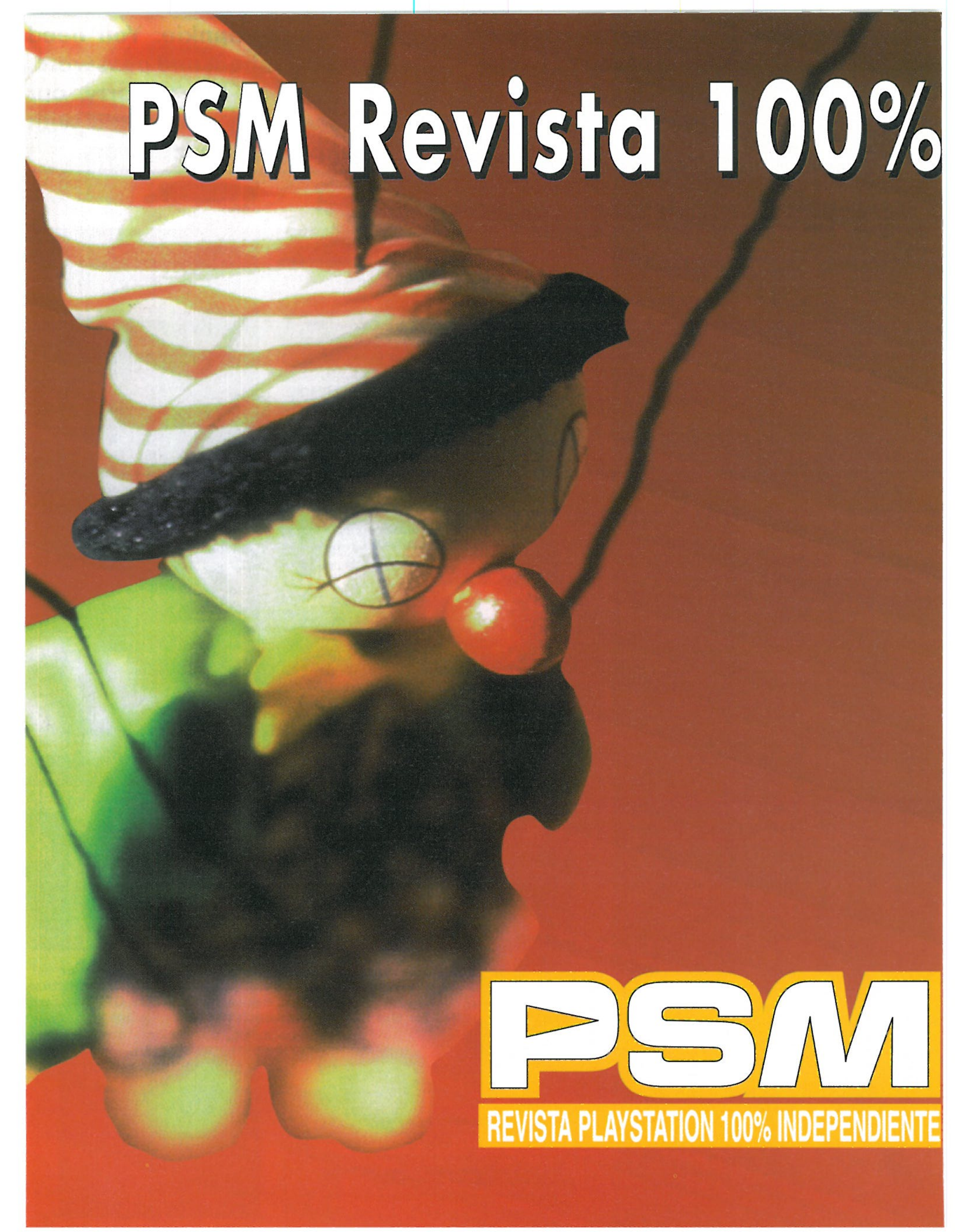
- Agetec ha anunciado que va a encargarse de distribuir el último juego de combate con mechs de From Software, Armored Core: Master of Arena en el mercado americano esta misma primavera. El juego tendrá un manejo similar al de sus predecesores, con 19 nuevas misiones de tipo arena, 150 competidores de arena y se añaden a la mezcla 27 nuevas armas y piezas.

- Siguiendo el rediseño del sitio web de Sony en la dirección www.playstation.com, Square también ha decidido lanzarse a eso de vender sus productos a través de la red, abriendo su propia tienda virtual en Internet en www.squaresoft.com/store. En este sitio se puede encontrar todo tipo de artículos relacionados con esta compañía, desde camisetas de Final Fantasy VIII a la recopilación en cuatro discos de la música de este juego, disponible tan sólo a través de esta tienda.

- Sony ha firmado un acuerdo de tres años con Vans para crear juegos basados en la serie de deportes extremos Triple Corona de Vans. Los eventos de la serie incluyen skateboarding, snowboarding, wakeboarding, surfing, motocross estilo libre y carreras de BMX. Todavía no se sabe nada sobre posibles fechas de lanzamiento, o sobre si serán para PlayStation, PlayStation2, o ambas a la vez, pero os mantendremos informados.

- Square está trabajando en varios juegos nuevos para la máquina de bolsillo de Bandai WonderSwan en Japón, incluyendo un nuevo título de Final Fantasy. También se ha hablado de que Mattel distribuya la WonderSwam en el mercado americano en algún momento del 2000, y que el sistema será capaz de conectar con la PlayStation y la PlayStation2. ¡Mantengamos los dedos cruzados y esperemos llegar a verlo también en nuestro país!

- Ciertos informes procedentes de Japón indican que Sony piensa lanzar una versión renovada de la PlayStation en Japón el 4 de marzo, el mismo día en que está programado que la PS2 llegue a las tiendas de allí. El sistema tendría evidentemente el mismo tamaño y diseño que la actual PlayStation, pero contará con la misma gama de colores que la nueva consola. En lo que se refiere al precio, se espera que permanezca igual.


PSM Revista 100%
PSM
REVISTA PLAYSTATION 100% INDEPENDIENTE

Independiente...

Significa que no hay nadie que nos
aneje como títeres

er totalmente independientes es algo
ás que una frase hecha, es una
isión de todo el equipo.

scribimos sobre lo que queremos,
acemos las portadas que más nos
ustan sin depender de nadie y
acemos todo cuanto está en nuestra
ano para teneros informados sobre lo
ue se mueve en este gran mundo de
s videojuegos.
s prometemos total independencia a
osotros, los usuarios de PlayStation.

o os merecéis menos

RUMORES

Si quieres más información sobre los últimos títulos y todos sus detalles, no busques muy lejos, porque PSM siempre tiene la oreja pegada a la pared para ti...

FINAL FANTASY IX SUFRE RETRASOS

Square ni siquiera ha llegado a anunciar el título, y sin embargo ya empiezan a llegar rumores desde Japón que indican que está sufriendo un retraso considerable. Al principio se creía que iba a descubrirse la supuesta sorpresa en el Millennium Event de Square, pero ahora se piensa que su posible lanzamiento va a pasar del primer trimestre del año a finales del verano o principios del otoño, naturalmente, estamos hablando de Japón, claro, aquí ya veremos cuándo sale.

El rumor más popular sugiere que el inminente lanzamiento del esperadísimo título de Enix Dragon Quest VII es el principal causante de este hecho. Según parece, los planes originales de Square suponían que FFIX se lanzara aproximadamente en las mismas fechas que DQVII (es decir, en algún momento del mes de marzo) pero decidieron descartar esos planes porque nadie, ni siquiera Square, se atrevía a competir directamente con uno de los juegos de rol más esperados de todos los tiempos. Claro que esto no deja de ser un rumor, y habrá que ver quién es el que lo ha propagado, nosotros nos atreveríamos a decir que alguien cercano a Enix, pero no lo sabemos con certeza, así que mejor nos callamos. Según otro de los rumores, el juego se encuentra todavía en una etapa de desarrollo en la que todavía no hay nada que enseñar, mucho menos lanzar, y que esa es la verdadera razón del mencionado retraso.

Esperamos poder informaros de la situación y tener algún tipo de confirmación oficial de su existencia (con un poco de suerte) en nuestro próximo número.

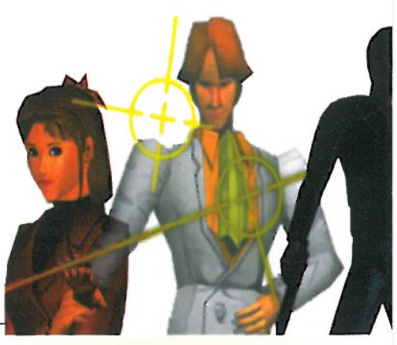
▶ **El próximo Final Fantasy todavía no ha sido siquiera anunciado, pero ya circulan rumores que hablan de posibles retrasos.**

MAS NOTICIAS SOBRE TIME CRISIS 3

Están empezando a surgir nuevos rumores sobre la secuela exclusiva pa PlayStation de Time Crisis sobre la que os informamos hace unos números. Es vez, tienen que ver con su título, desarrollador e incluso la persona que s encargaría de su música y sonido.

Según se dice, el título con que se está trabajando en estos momentos es Tim Crisis Alpha, y es cierto que está siendo desarrollado exclusivamente pa PlayStation (no será una simple conversión de Crisis Zone, que sólo ha podic verse en máquinas recreativas). Se dice que Namco está realizando el desarrol en sus estudios de Estados Unidos y que su lanzamiento se realizará a lo larg del año, y también hay rumores que sugieren que se ha pedido al conocic maestro de los videojuegos Tommy Tallarico (que se ha encargado de la par de audio de juegos como Wild 9) que se ocupe de crear la música y los efecto de sonido del juego.

Namco todavía tiene q declaración oficial refere secuela de Time Crisis, perc estar seguros de que ofreceremos los últim detalles en cuanto anuncien, o se filtren.



Namco todavía no ha hecho ningún anuncio oficial sobre el próximo Time Crisis para PlayStation, pero si es cierto que existe, estamos deseando verlo.

DE VUELTA A LA MATRIZ

No hace mucho, circulaban ciertos rumores acerca de que Hideo Kojima, conocido creador de Metal Gear Solid, estaba metido en conversaciones con los directores de Matrix, los hermanos Andy y Larry Wachowski, para realizar un videojuego sobre la citada película. Bueno, pues el rumor vuelve a cobrar fuerza, e incluso se ha vuelto aún más interesante.

Por lo que parece, el encuentro de estos importantes creadores de videojuegos y películas no fue para discutir un simple juego basado en Matrix, sino que la cosa va más bien en plural, es decir, varios juegos basados en las secuelas ya anunciadas del film, de las cuales hay al menos dos planeadas.



No se sabe todavía nada más sobre los juegos, ni siquiera la plataforma en que podrían aparecer (PlayStation o PlayStation2), pero os mantendremos informados.

SECUELAS DE DINO CRISIS

¿Así que creíais que cualquier posible secuela de Dino Crisis saldría ya directamente en la PlayStation2, no? Bueno, la verdad es que nosotros también, pero ciertos nuevos rumores procedentes de Japón apuntan lo contrario.

Varias fuentes de origen japonés han informado que el creador de Dino Crisis (y Resident Evil, claro), Shinji Mikami ha hablado de sus futuros planes sobre la serie, que, desde luego, incluyen una secuela en la actual PSX. Según este rumor, el lanzamiento de Dino Crisis 2 en PlayStation se produciría este mismo año, seguido del de Dino Crisis 3 para PS2 en algún momento del año 2001.

Sí, es cierto, no tardaremos en ver más dinosaurios armando una buena carnicería en nuestra PlayStation.

¿UNA RIVAL PARA LARA CROFT?

Puede que no vayamos a ver más juegos Tomb Raider en la actual PlayStation tras T Last Revelation, pero hay bastant probabilidades de que veamos otro juego bastar similar al de la famosa aventurera de Eidos. Según l rumores, un desarrollador aún por anunciar ha obteni los derechos para producir un juego basado en una se de televisión que se emite en Estados Unidos, y qu según muchos, viene a ser una versión televisiva de l aventuras de Lara. La serie se llama Relic Hunter, y protagonista es la estupenda Tia Carrere, a quien hem podido ver en películas como Wayne's World (la novia de Wayne) o Mentiras Arriesgadas (la chica mala que ponía en aprietos a Schwarzenegger). No hace falta ser muy despierto para suponer que será bastante similar a cualquier Tomb Raider. En cuanto a lo que tendremos que esperar para poder ver el producto final, lo único que hemos logrado sacar en claro es que será, probablemente, "hacia finales de año".



Queremos la serie de televisión de Tomb Raider, pero también nos gustaría jugar con la adorable Tia Carrere (no seais mal pensados).

CUENTA ATRÁS A LA PLAYSATION 2



Bienvenidos a nuestra sección más emocionante, en la que, mes tras mes, os contamos las últimas novedades referentes al próximo sistema de Sony. ¡Ésta es la principal fuente de información sobre PS2!

NOTICIAS FRESCAS

¡Los últimos cotilleos sobre el sistema más esperado!

Pues sí, tras tantos meses de larga espera, por fin se produce en Japón el acontecimiento más esperado de los últimos tiempos. Naturalmente, no estamos hablando de un nuevo título para tal o cual plataforma, sino de la que parece que va a ser la consola que dominará el mercado en los próximos años. Teniendo en cuenta que el lanzamiento se produce en los primeros días del mes (ya sabéis, el día 4) , y que esta revista cae en vuestras manos un poco antes de ese momento, todavía tendremos que esperar un poco más para saber cómo ha ido todo por el país del sol naciente. Pero no temáis, como siempre haremos lo posible por informaros cuanto antes de tan magno acontecimiento. Al fin y al cabo, nosotros somos los primeros interesados en saberlo, y, en cuanto tengamos algo que contaros, vosotros seréis los segundos en enteraros (justo después de nosotros, claro). Mientras tanto, pasemos a otras noticias relacionadas con el tema que nos ocupa, o sea, la PlayStation 2.

¿Namco cambia el desarrollo para recreativas por el de la PS2?

Pues parece que se comenta algo así como que Namco está dejando en dique seco sus desarrollos para máquinas recreativas para centrar todos sus esfuerzos en el desarrollo de productos para la PS2. Tratándose como se trata de una de las casas más importantes en lo que a recreativas se refiere, una noticia como esta no puede por menos que calificarse de impresionante por lo que ello supone en cuanto a la confianza depositada en el éxito de la nueva consola. Claro que, por otro lado, vistas las cifras que se manejan sólo en lo que a pre-pedidos se refiere, sin contar las propias ventas que se produzcan en los primeros momentos del lanzamiento, no parece una apuesta tan arriesgada. ¡Esperemos que salga bien la jugada! Por el bien de todos los jugadores, y de los que esperan seguir viendo productos de la calidad de SoulCalibur. Teniendo en cuenta los recursos que maneja una compañía como Namco, es de suponer que, en lo que queda de año, podemos esperar encontrarnos bastantes más cosas que simplemente Tekken Tag y Ridge Racer V.

¿Medal of Honor 2 para PS2?

La casa de desarrollo Dreamworks ha puesto hace poco un anuncio para cubrir un puesto de programador en la secuela de Medal of Honor. En dicho anuncio también se menciona que Dreamworks es un desarrollador para PS2, y también se sabe que la distribuidora de MOH, Electronic Arts, tiene gran cantidad de juegos para PS2 en preparación. ¿Os hacéis a la idea? Sumando dos y dos, es de suponer que la cosa es exactamente lo que parece, y que dentro de poco podremos ver una secuela de este estupendo juego, de hecho, incluso se llega a especular con una posible fecha de lanzamiento en Septiembre, aunque en Estados Unidos.

Los desarrolladores de Twisted Metal preparan juegos para PS2

Incognito, el equipo de desarrollo surgido de Singletrac, ha publicado recientemente anuncios para cubrir puestos de desarrollo para PlayStation2. Se trata de los mismos tipos que trabajaron en Twisted Metal 1 y 2, Rogue Trip y Jet Moto, por lo que consideramos que hay una más que decente posibilidad de que su nuevo juego para PS2 se base en el combate de vehículos. Podría resultar muy interesante.

Enix confirma seis nuevos juegos

Enix (la casa conocida por su Dragon Quest) ha anunciado que tiene seis títulos para PlayStation2 en preparación, el primero de los cuales estará disponible en marzo (aunque no nos ha quedado muy claro si estará sólo terminado o estará ya listo para su definitivo lanzamiento).

Los nuevos lanzamientos de Konami

Junto con Drum Mania, Konami ha anunciado dos más de sus títulos que estarán listos para el lanzamiento de la PS2 el 4 de marzo: Gradius III y IV y Mahjong Yaroze.

¿Os gustaría tener vuestra propia Chica Virtual?

Ya podemos añadir a Atlus a la lista de nuevos desarrolladores para PlayStation2, con cinco o seis títulos en preparación. La compañía ha anunciado su primer juego, un título de simulación en el que controlas a una chica virtual generada por ordenador. También tienen otros juegos en preparación.

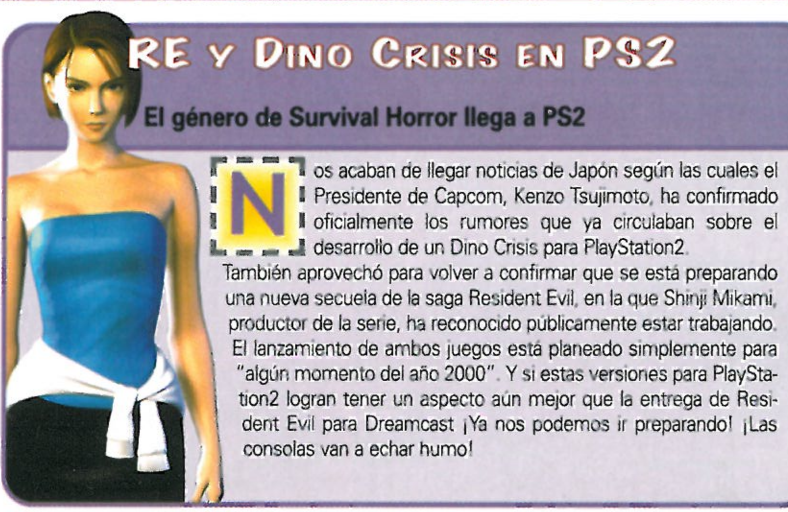
UN REGALO PARA LA VISTA

La Deslumbrante Pantalla de PS2 del Mes



Armored Core 2 de from software

RE y Dino Crisis en PS2



El género de Survival Horror llega a PS2

Nos acaban de llegar noticias de Japón según las cuales el Presidente de Capcom, Kenzo Tsujimoto, ha confirmado oficialmente los rumores que ya circulaban sobre el desarrollo de un Dino Crisis para PlayStation2.

También aprovechó para volver a confirmar que se está preparando una nueva secuela de la saga Resident Evil, en la que Shinji Mikami, productor de la serie, ha reconocido públicamente estar trabajando. El lanzamiento de ambos juegos está planeado simplemente para "algún momento del año 2000". Y si estas versiones para PlayStation2 logran tener un aspecto aún mejor que la entrega de Resident Evil para Dreamcast ¡Ya nos podemos ir preparando! ¡Las consolas van a echar humo!



¡Aparta, pesado! ¿No alucináis con estos gráficos? Nosotros, desde luego, sí. Estamos convencidos de que se trata de algún tipo de broma cruel y enfermiza de esos despiadados bromistas de Sony y Namco. Malditos sean. Mal rayo les parta...

Tekken Tag Tournament

Si este juego acaba siendo tan bueno como prometen estas imágenes, va a causar un auténtico terremoto en el mundo de los juegos de lucha. La verdad es que ya hemos dicho prácticamente todo lo que podía decirse sobre él por el momento, pero es que seguimos recibiendo pantallas cada vez mejores, y no podemos contenernos, ¡tenemos que enseñároslas! Cuando al fin logremos echarle mano a una PS2 y una copia de Tekken Tag Tournament, no vamos a tener más remedio que dedicar algo así como, digamos, unas 80 páginas simplemente para seguir enseñándoos pantallas de este juego, y cada una de ellas a toda página.

PERFECTO, Y AÚN MEJOR

A ver quién es el guapo que se atreve a negarnos que este juego es, desde luego, una auténtica pasada. Hemos tratado de jugar a la versión arcade y casi no pudimos de lo alucinados que nos quedamos de lo superior que es esta nueva versión con respecto a cualquiera de las anteriores. PS2, te has lucido, colega.



▲ Ya que hablábamos de Perfecto en este cuadro ¿qué os parece eso?



▲ "¡Hwoarang!" ¡Eso para que aprendas quién manda aquí, Eddy Gordo!

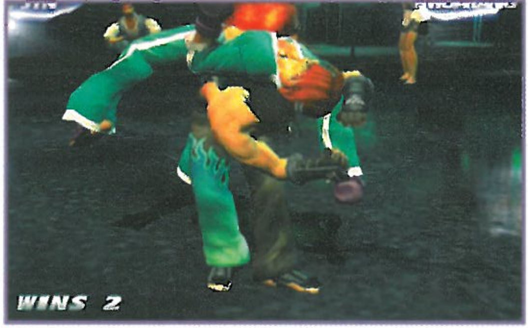


▲ En esta última entrega de Tekken, han decidido organizar una colecta y bailar Break Dance para reunir fondos y salvar a un orfanato. Bueno, vale, puede que no.



▲ "¡A Dios pongo por testigo, que lo he dejado para el arrastre!"





▲ Pero, vamos a ver, ¿qué clase de nombre es "Hwoarang"? Parece más bien una especie de efecto de sonido que se produce al lanzar algo blando contra una plancha de metal, y entonces va y hace "hwoarang". (como nos rayamos...)



▶ Parece que Paul Phoenix está poniendo en práctica la vieja defensa "yo no te veo, tú no me ves". Mientras tanto, Hwoarang ha cometido el grave error de dejar expuesta su entrepierna. Mira tú por dónde, al final puede que el nombre venga del sonido que produce una persona al sufrir un terrible impacto en sus innombrables.

17 XIAOYU

Las avanzadas técnicas de iluminación empleadas en este juego lo convierten en un espectáculo digno de verse, en especial en esta fase, en la que caen constantemente rayos durante el combate.

◀ Al mirar estas pantallas fijaos bien en el pelo de los personajes ¡está siempre en movimiento! Como pasa aquí con Eddy, que tiene ese aspecto porque le acaban de arrear una patada que casi lo tumba.





UNA DE FOTOS

Bueno, vale, lo admitimos. Ya sabemos que, en estos momentos, no queda mucho más que decir sobre este juego así que, por ahora, disfrutad con estas bonitas imágenes ¿Vale? No queremos ponernos pesados, pero es que resultan realmente espectaculares, y en la Redacción ya hay quien no logra conciliar el sueño por los nervios, esperando que llegue el momento de probar una versión final y completa de este increíble título.



RIDGE RACER V



¡Alerta de pantalla real de juego! Pues sí, aunque parezca una imagen sacada de un vídeo, se trata en realidad de una pantalla normal del juego. Todavía hace falta depurarla un poco más, pero hay que tener en cuenta que no está activada la función de anti-alias.

Consultando las listas de títulos más buscados para pillar en las tiendas de Tokio, este juego figura en una honorable segunda posición (porque la primera la ocupaba The Bouncer, del que ya os hemos mostrado más imágenes en los últimos números). Este juego tiene un aspecto realmente bueno, sin embargo no deja de parecernos ligeramente preocupante que, incluso en estas últimas imágenes recibidas, los circuitos no tengan tan buena pinta como el resto del juego. ¿Dónde están los toques típicos de Namco, como las pancartas de colores o los helicópteros sobrevolando la escena? Tendremos que verlo.

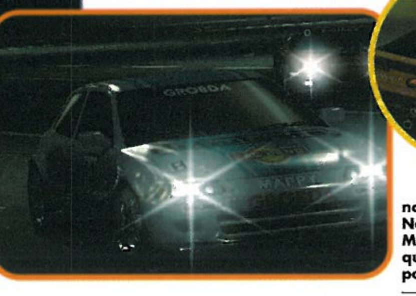




Prácticamente todo en este juego tiene un gran aspecto, desde los árboles a los coches a los espectaculares efectos de iluminación. Pero ¿dónde está la salsa propia de toda obra de Namco? Ya sabeis, esos pequeños toques repartidos por todo el juego que contribuyen a darle vida. Esperemos que al menos se molesten en poner el helicóptero.

▸ Aquí tenemos todo un clásico coche Mappy, en todo su esplendor y con los faros alzados y todo.

◂ Todos estos modelos no se corresponden con licencias de coches reales, pero ¿a quién le importa? Ridge Racer nunca ha buscado ese tipo de realismo. Su tema han sido más bien carreras a gran velocidad estilo arcade. Los amantes de la simulación ya podrán jugar con Gran Turismo 2000. Además, ¿cómo pueden no gustar esos modelos de coches?



▴ ¿No direis que esto no tiene pinta de ser divertido? Nosotros, desde luego, pensamos que sí. Metidos en mitad de ese grupo, teniendo que abrirnos paso para escalar posiciones...

DARK CLOUD

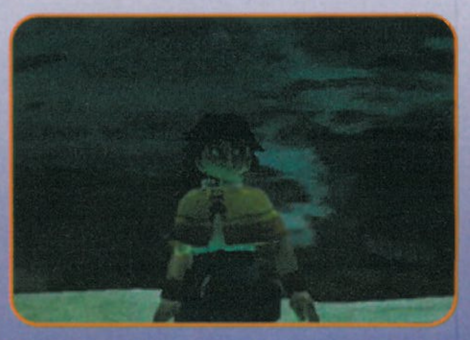
Por ahora, no contamos con gran cosa que mostrar de Dark Cloud, lo que es una lástima, pues se trata de uno de los juegos con mejor pinta de los que están preparando su lanzamiento para PS2. Estas imágenes han estado circulando por Internet, así que, si todavía no las habéis visto, no os las perdáis.



▴ Dark Cloud promete propocionar a los aficionados a la simulación y a los de los juegos de rol lo mejor de ambos mundos.

▾ En esta pantalla se puede.. ejem, veamos... bueno, hacer algo en japonés. Aunque estamos bastante seguros de que tiene algo que ver con la creación del mundo.





▴ Aquí tenemos al protagonista de la aventura posando sin hacer nada realmente interesante.

X Fire

En el Tokio Game Show del pasado otoño, este juego, desarrollado por Electronic Arts parecía un montón de basura a 20 frames por segundo. Pero hay que tener en cuenta que estaba en sus primeras fases de desarrollo. Ya ha pasado cierto tiempo, y las imágenes que nos van llegando tienen mucho mejor aspecto. Ya veremos qué pasa el 4 de marzo.



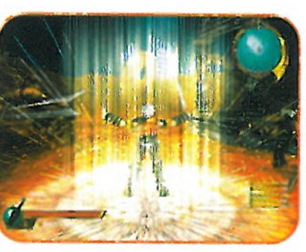




▲Al recoger armas y otros objetos en el juego, parece que se incorporan al gráfico de nuestro personaje.



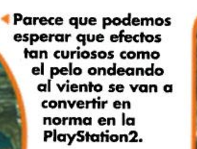
▲Si hay muchas más zonas tan ricas en detalle como ésta para que las podamos explorar, podeis contar con nosotros como primeros exploradores.



▲ "¡YO... TENGO... EL PODEEEERRR!" Una imagen bastante típica de este tipo de historias, ¿no creeis? Claro que, gráficamente, tiene buena pinta.

EVERGRACE

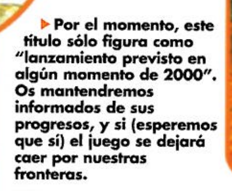
Aquí tenemos un nuevo título de los chicos de From Software, que también andan preparando Armored Core 2 y Eternal Ring para la PS2. Evergrace está clasificado como un juego de rol en tiempo real, lo que, básicamente, viene a suponer que se trata de un juego de acción con elementos de rol. En principio se estaba desarrollando para la PlayStation original, pero decidieron pasarse a la segunda generación. Estos gráficos no están mal, pero la versión para PS1 parecía algo pobre. Esperemos que lo arreglen.



◄Parece que podemos esperar que efectos tan curiosos como el pelo ondeando al viento se van a convertir en norma en la PlayStation2.



►Por el momento, este título sólo figura como "lanzamiento previsto en algún momento de 2000". Os mantendremos informados de sus progresos, y si (esperemos que sí) el juego se dejará caer por nuestras fronteras.





▲Parece que tenemos gran cantidad de territorio por cubrir, así que los aficionados a los juegos de rol ya pueden ir preparándose para disfrutar.

▼Aunque estés del lado de los buenos, hay enfrentamientos como éste contra una polilla que no pueden evitarse, aunque resulten tan poco satisfactorios.



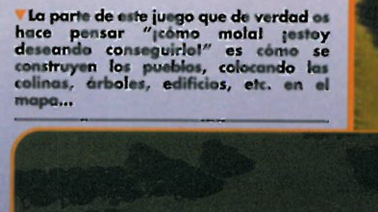
▼Puesto que parece que el protagonista anda por ahí espada en ristre y repartiendo mandobles, suponemos que el sistema de lucha será estilo Zelda.

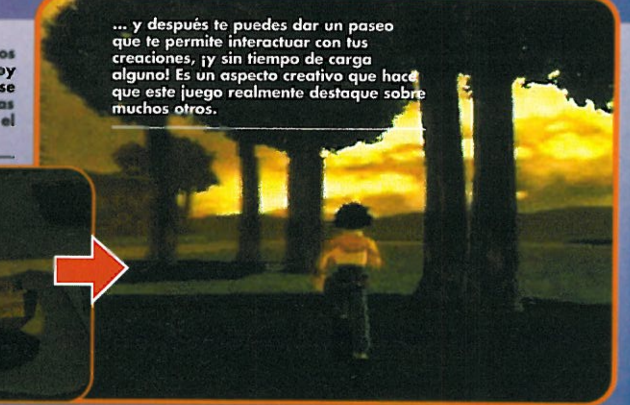




▲Cuando se mostraron las primeras imágenes de la PlayStation2, éste fue el título que parecía realmente aprovechar gran cantidad de los nuevos efectos de la nueva consola.

▼La parte de este juego que de verdad os hace pensar "¡cómo mola! ¡estoy deseando conseguirlo!" es cómo se construyen los pueblos, colocando las colinas, árboles, edificios, etc. en el mapa...





... y después te puedes dar un paseo que te permite interactuar con tus creaciones, ¡y sin tiempo de carga alguno! Es un aspecto creativo que hace que este juego realmente destaque sobre muchos otros.



Saludos desde Japón de Hua-Kin , vuestro corresponsal, siempre a la ultima de lo que se cuece, en la tierra del sol naciente, que no caliente.

Los aficionados a los juegos hemos tenido un mes bastante tranquilito aquí, en Tokio, lo cual me ha venido de perlas, porque necesitaba conservar mis energías para prepararme para la locura que nos espera. Tengo una especie de proyecto especial aquí en marcha, en Akihabara, en preparación del mayor acontecimiento referente a los juegos de mi vida. Me estoy refiriendo, naturalmente, al lanzamiento de la PlayStation2. Ya tengo preparado mi futón, un hornillo de gas, una provisión de un mes de Ramen instantáneo (comida japonesa) y una buena y sólida caja de cartón de mi supermercado local Daiei (bueno, no tan local, pero eso es otra historia que más vale dejar para otro día). Así que, junto con otros tres amigos, nos hemos puesto ya a hacer cola para conseguir nuestra propia PS2. Hemos instalado la caja de cartón en la puerta del gran almacén Yamagiwa, (es ese que tiene la música puesta a toda pastilla en la entrada, así que, al menos, estaremos entretenidos), encendido el hornillo, puesto la pasta a hervir y nos hemos acomodado todo lo que nos ha sido posible para aguantar la espera. Si todo sale bien, estamos convencidos de ser de los primeros en conseguir la consola, lo que significa que seremos de los primeros en volver a casa y darle a la máquina la paliza de su vida. ¡Sí, señor! ¡Eso sí que es ser un fanático de los videojuegos! ¡A ver quién lo supera!



Yamagiwa es un auténtico paraíso para los adictos a los cachivaches electrónicos.

— Hua-Kin,
Otaku Supremo

Noticias sobre Importaciones

Todo el mundo está preparándose para el inminente lanzamiento de la PS2 (¡incluyéndome a mí, claro!), así que la mayor parte de los anuncios se centran en lo que tienen planeado para la nueva consola. ¡Más no temáis! Los juegos (y además buenos juegos) para la consola actual seguirán saliendo al mercado en todas partes del mundo. Por si fuera poco, tenemos un par de cosas de las que informar:

* Aquí, en Japón, los chicos de Enix están trabajando como auténticas fieras, para beneficio nuestro. El próximo año, los jugadores de PlayStation tendremos la oportunidad de jugar con la serie de Dragon Quest (1-4), con gráficos y sonido especialmente mejorados para la ocasión, sino que también nos van a traer los títulos de la saga de Dragon Warrior.

* Desde Squaresoft han anunciado el retraso que va a sufrir el lanzamiento de Final Fantasy IX, según dicen para evitar forzar a los consumidores a escoger entre su juego y el tan cacareado (y retrasado) Dragon Quest VII, que debería salir en cualquier momento.

TOKYO-FLASH

Un tema reciente de conversación en uno de los sitios que tenemos aquí en nuestra libreta de direcciones web (http://it.nikkei.co.jp/it/forum/), el forum Nikkei Net IT para propietarios japoneses de consolas de próxima generación, se refiere a la capacidad de reproducción de DVD de la PS2. Mientras algunos piensan que el mercado de DVD está bien surtido de PCs y lectores específicos de DVD, la inmensa mayoría de la gente está encantada de que la PS2 traiga un lector de DVD de calidad al mercado japonés de electrónica de consumo a un precio tan increíblemente bajo. Hasta el lector DVD más básico tiene en Japón un precio aproximadamente similar al que se espera que tenga la PS2. De ese modo, aquellos que se compren su primer DVD no sólo obtendrán un lector de marca Sony tirado de precio, sino que también se encontrarán con la más potente y visionaria consola de juegos del planeta. Y los amigos del foro creen que esa es sin duda una combinación ganadora, se mire como se mire. Ahora que en Japón es posible alquilar películas en formato DVD (gracias a 'Tsutaya', el equivalente de Blockbuster de este país), y con Matsushita y Fujitsu apuntándose a la idea de los alquileres de DVD, la nueva máquina de Sony podría suponer el empujón definitivo que el floreciente mercado del DVD de Japón necesita para convertirse en un producto de consumo generalizado.

Lo más esperado

No es que sea precisamente una gran sorpresa, pero Dragon Quest VII sigue siendo, un mes más, el juego que todo el mundo espera con ansiedad, aunque esperar es exactamente lo que van a tener que hacer. La popular biblia de los juegos, 'Weekly Famitsu', sigue diciendo que su lanzamiento está previsto para este invierno, pero, puestos a especular, yo apostaría por un lanzamiento para el invierno de 2000, más que para invierno de 1999. Aunque la compañía se empeña en convencernos de que estará listo para este invierno. Como no se den prisa, se les va a acabar, ¡que la primavera está a la vuelta de la esquina!

▲▼El primero, y, casi con seguridad, el últin juego de Dragon Quest que verá la luz en la PlayStation.







Lo más caliente para PlayStation: Square vuelve a estar arriba, esta vez gracias a Chrono Trigger, el re-lanzamiento del clásico para Super Famicon (y SNES). Es extraño, sobre todo considerando que, básicamente, ha suplantado a su más hermano más moderno y reciente (por no hablar de más bonito y mucho más sofisticado), Chrono Cross. También hay una imaginativa entrada en el Top 10, con la expansión de Tenchu de SME, que cuenta con los 100 mejores niveles creados por los usuarios para el juego. Esto no sólo sirve de testimonio del poder que los jugadores pueden tener sobre los juegos a los que juegan, sino que también es una prometedora indicación de Sony de que se toman en serio la opinión de los usuarios.. pensad en lo ue podremos llegar a hacer en la PlayStation2. Para completar, nos encontramos con dos juegos de simulación de Pachinko que han logrado alcanzar el Top 10. Está claro que a los japoneses les encanta ver a las máquinas jugar solas. Al menos, ahora no perderán tanto dinero con ello.



◄▲ Se mete el dinero por la ranura, se tira de la palanca y se ven caer las bolas. Tan simple como eso.

TOP 10 en japon



1. **Chrono Trigger (Square)**
2. Saiyuki (Koei)
3. Sankyo Fever Pachinko (International Card Sys.)
4. Arc the Lad 3 (SCEI)
5. 3D Ninja Movie - Tenchu (SME)
6. Derby Stallion 99 (Ascii)
7. Dance Dance Revolution 2 (Konami)
8. World Soccer Broadcast (Konami)
9. Marvel vs. Capcom EX (Capcom)
10. Simulation Pachi-Slot (Max Bet)

一二三四五六七八九十

Fechas de Salida para Japón

FECHA	TÍTULO	DESARROLLADOR	GÉNERO
3/1			
	Gundress	(Starfish)	Simulación
	Super Black Bass X2	(Starfish)	Deportes
20/1			
	Four	(Tao Human Systems)	Puzzles
Febrero:			
	Popolocrois Story 2	(Sony CEI)	Rol
	Tactical Armor Custom	(Bandai)	
	Crazy Climber 2000	(Japan Products)	Acción
	Option Tuning Car Battle Spec R	(MTO)	Carreras
	Karan Koryuu Gakuen Tokimeki	(J WING)	Juego Mesa
	Jet De Go!	(Taito)	Simulación
Programa de la PS2 (4 de Marzo):			
	A6 Let's go by A -train! 6	(Artdink)	Simulación
	Sky Surfer	(Idea Factory)	Acción
	American Arcade	(Astroll)	Juego Mesa
	Kessen (Koei)	SIMULACION	
	Street Mahjong Trance	(Sunsoft)	Juego Mesa
	Golf Paradise	(T&E Soft)	Deportes
	Tekken Tag Tournament	(Namco)	Lucha
	Ridge Racer V	(Namco)	Carreras
	Eternal Ring	(From Software)	Rol
	Billiard Master 2	(Ask	Juego Mesa
	Drum Mania	(Konami)	Músical
	Jikkyou World Soccer 2000	(Konami)	Deportes
	Gradius 3 & 4	(Konami)	Shootémup
	Mahjong Yarouze 2	(Konami)	Juego Mesa
	Fantavision	(SCEI)	Acción
	Primal Image	(Atlus)	Musical
	Xfire	(EA/ Square)	Acción
	The Bouncer	(Square)	Acción



¡LA ATRACCIÓN DE RESIDENT EVIL!

Tokio cuenta con un número más que suficiente de máquinas recreativas alucinantes, y ahora (¡buaaa!) llega otra más de los auténticos especialistas en horror, Capcom. Durante 10-15 minutos, la atracción 'Bio Hazard 4D Horror' reproduce películas en completo 3D generadas por ordenador con temática de Resident Evil. Ciertos elementos de la atracción están preparados para funcionar en sincronía con la acción que se produce en pantalla. La cuarta dimensión, en caso de que os lo preguntéis, se refiere al 'alma'. ¡Vaya!



Por sólo 600 yens por cabeza, cualquiera puede pagar por que le den un susto de muerte.

El favorito de este mes de Hua-Kin

¿Jet De Go?

Taito ha obtenido un gran éxito con su simulador de trenes, 'Densha De Go!', y ahora parece que la serie va a despegar, literalmente. 'Jet De Go!' sigue el mismo estilo que el anterior, sólo que tendrás que pilotar un avión comercial japonés.

Para más información sobre este juego, visitad el sitio web: http://www.taito.co.jp/d3/jet/game_01.html.



▲ Tendremos que pilotar un avión comercial como éste, aunque nos gustaría saber hasta dónde llega la simulación, o, dicho de otro modo, si podremos ligar con las azafatas.

Lo último de SCE: Chase the Express

Este juego de acción y aventura que podremos disfrutar en breve en Japón tiene pinta de ser bastante especial. Hay que tratar de detener a un grupo de terroristas asesinos que se encuentran a bordo de un tren expreso sin paradas que parte de Rusia con destino a Francia, en el que también nos encontramos nosotros. Chicos, ¡preparad vuestras armas!



▲ Al principio de la historia, eres un novato en estos temas, así que tendrás que ir con tranquilidad.



▲ No hay premio para el que adivine lo que hay en este contenedor.

► Este es Boris, uno de los malos.



▲ No señor, no hay nada ciero en los rumores que dicen que el equipo de programación es adicto a Star Wars.



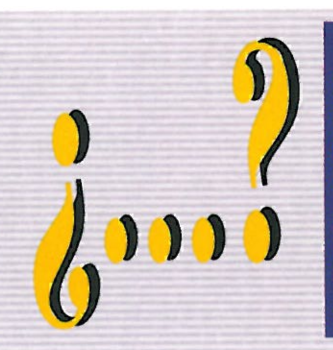
▲ Un terrorista agarra a una niña pequeña, y ésta llora, llamando a su mamá.



▲ Está en el techo de un tren expreso de alta velocidad, pero ¿tiene miedo el intrépido Jack? ¡De eso nada!



◄ Aquí tenemos a una chica francesa la mar de maja, Christina, con su pose de operaciones especiales.



Este mes nos pusimos al habla con Darren Yager, productor de la esperadísima secuela de Syphon Filter, para ver qué tenía que contarnos sobre el tema. Hasta hace poco el juego se ha mantenido en el más estricto de los secretos, pero, en cuanto logramos arrinconarle, empezó a cantar como un poseso. Nos dio todos los detalles, y ni siquiera hizo falta amenazarle con hacerle escuchar el nuevo álbum de Enriquito Iglesias (aunque no de un tirón, claro, ni siquiera nosotros seríamos capaces de ser tan crueles).



PSM: ¿Cómo es eso de trabajar en el título de acción más importante y representativo de 989? ¿Ha servido el éxito de la primera parte para haceros las cosas más fáciles, o teníais más presión por cumplir con lo que se esperaba de vosotros?

DY: Es muy emocionante. Para el equipo, la presión siempre está presente, independientemente del título en que estemos trabajando, aunque he de admitir que, en esta ocasión, era algo superior a lo normal.

PSM: ¿Os sorprendió el increíble éxito de la primera entrega?

DY: Un poco, la verdad. Hacia el final del proyecto, no teníamos muy claro cómo recibirían nuestro juego la prensa y el mercado. Hasta que empezamos a ver toda la cobertura y las críticas positivas, no supimos con certeza que todo el duro trabajo había merecido la pena.

PSM: ¿A cuánta gente tenéis trabajando en Syphon Filter 2?

DY: No todos son fijos, naturalmente, pero tendremos aproximadamente a unas 28 personas que contribuyen, en mayor o menor medida, al resultado final del producto.

PSM: ¿Cuándo se tomó la decisión de realizar una segunda parte, y cuándo empezasteis a trabajar en ella?

DY: La decisión se tomó hacia el final del primer proyecto, y el trabajo conceptual comenzó a realizarse más o menos en esas mismas fechas.

PSM: Syphon Filter 2 sale en el mercado americano en marzo, una época del año que viene siendo por tradición bastante floja en lo que a lanzamientos importantes se refiere. ¿Qué opinas de eso?

DY: Nosotros pensamos que tenemos grandes posibilidades de conseguir unas ventas importantes en ese momento del año, y Syphon Filter es una buena prueba de ello.

PSM: ¿Cómo enfocasteis la secuela? ¿Qué queríais hacer de forma diferente?

DY: Lo primero que queríamos era asegurarnos que podíamos hacer algo que justificara la realización de esa secuela, y que no se tratara simplemente del mismo juego con nuevos niveles. Para nosotros, lo más importante era cerciorarnos de que podíamos ofrecer nuevas experiencias y niveles de acción mejorados. Queríamos que contara con todos los elementos que nos fuera posible, incluyendo todos esos detalles que tanto nos gustan cuando los vemos en las películas.

PSM: ¿Qué novedades habéis incorporado al juego? ¿Alguna nueva modalidad?

DY: Hay bastantes novedades en Syphon Filter 2. Una novedad importante es el modo dos jugadores con pantalla dividida. Puedes jugar con un amigo en quince escenarios diferentes.

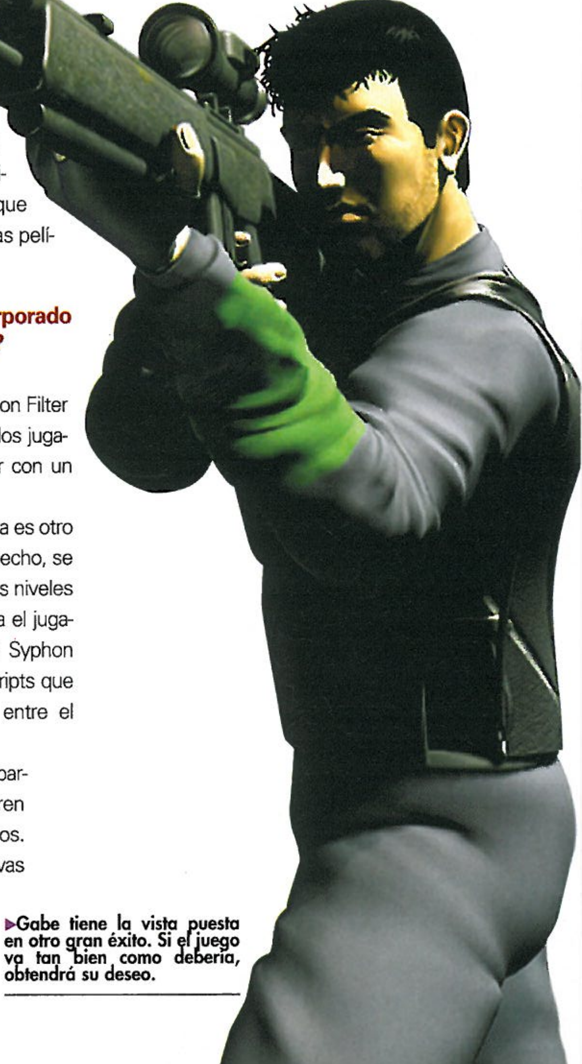
La compañera de Gabe, Lian Xing, ahora es otro personaje con el que se podrá jugar. De hecho, se puede jugar con Xing en ocho interesantes niveles nuevos, que supondrán todo un reto para el jugador. Otra de las novedades incluidas en Syphon Filter 2 es una avanzada tecnología de scripts que permite nuevos niveles de interacción entre el jugador y los Personajes No Jugadores.

Además, ahora Gabe también podrá, aparte de caminar y saltar, moverse sobre un tren en marcha y esquivar vehículos enemigos. Gabe también vendrá equipado con nuevas armas e ingenios, como pistolas automáticas, lanzallamas, gas lacrimógeno, gafas de visión nocturna, binoculares, una ballesta y un cuchillo de campaña.

Otra cosa que la gente pidió mucho era la posibilidad de salvar la partida con mayor frecuencia, cosa que hemos hecho con la inclusión de unos puntos que permiten hacer precisamente eso.

PSM: ¿Cuánto tiempo ha transcurrido entre ambos juegos? ¿Cuál es la historia de esta segunda parte?

DY: El juego empieza exactamente donde se quedó el anterior. Gabe y Lian han logrado detener el lanzamiento de misiles en Kazakhstan,



▸Gabe tiene la vista puesta en otro gran éxito. Si el juego va tan bien como debería, obtendrá su deseo.



▲ No faltarán las ocasiones en esta nueva aventura en las que Gabe se quedará literalmente colgado.



▲ El sistema de puntería es uno de los puntos que más destacan de la serie de Syphon Filter. Puedes mover el cursor con cuidado hasta que tengas posibilidad de eliminar a un enemigo de un solo disparo. Y no es que seamos de esos tipos violentos, pirados por los videojuegos, ni nada por el estilo.

pero ahora están buscados por la Agencia y no tienen más remedio que ocultarse. Como recordaréis, Lian ha quedado infectada con el virus Syphon Filter, así que los dos agentes renegados tendrán que infiltrarse en la Agencia para conseguir un antídoto. En el proceso descubrirán un complot de la Agencia para vender el virus a otros renegados de la República Popular China.

PSM: Este juego parece haber puesto más interés en el desarrollo de la trama, con una ambientación más cinematográfica. ¿Era ese vuestro objetivo desde un principio? ¿Qué clase de experiencia pretendíais lograr?

DY: Sí. Buena parte de los miembros del equipo son auténticos adictos al cine. Uno de nuestros principales objetivos con Syphon Filter 2 consistía en recrear en nuestras secuencias cinemáticas y de juego la atmósfera de una película de acción de gran presupuesto.

◄ La amenaza es aún mayor en Syphon Filter 2, lo que supone que nuestro héroe Gabe se verá metido en todo tipo de situaciones comprometidas.

PSM: Hay algo que nos ha dejado especialmente intrigados, y es eso de "la avanzada tecnología de scripts permite nuevos niveles de interacción entre el jugador y los Personajes No Jugadores"; ¿podrías explicar con un poco más de detalle en qué consiste ese tema?

DY: Esta característica nos proporciona un mayor control sobre lo que un PNJ puede hacer en lo que se refiere a la interacción. Por ejemplo, los enemigos ahora son capaces no sólo de reaccionar a los actos de Gabe, sino también de tenderle una emboscada, y verse envueltos en interacciones bastante complejas entre sí o con el entorno. Esto nos permite preparar por adelantado el desarrollo de determinadas secuencias, en especial aquéllas que podríamos esperar encontrarnos en una película de acción, como tiroteos que se ven interrumpidos por la llegada de coches a toda velocidad.

PSM: El hecho de que el juego venga en dos discos nos ha supuesto una cierta sorpresa, ¿a qué se debe?

DY: Syphon Filter 2 contiene un gran número de secuencias cinemáticas, niveles con un mayor grado de detalle, así como diálogos hablados durante el juego. Todo eso nos ha obligado a utilizar dos discos para poder incluirlo todo.

PSM: ¿Podrías decirnos, a groso modo, cómo está repartido el juego entre las secuencias de acción, las de sigilo y espionaje, y las de puzzles?

DY: La acción sigue siendo la parte más importante en lo que al desarrollo del juego se refiere, pero hemos aumentado la cantidad de elementos de sigilo y puzzles.



▲ Hay una gran variedad de fases, algunas de las cuales se centran en giros argumentales bastante sorprendentes, como este accidente de avión.

PSM: ¿Qué habéis hecho para mejorar la Inteligencia Artificial de los enemigos?

DY: Bueno, ha mejorado bastante. Hemos añadido un determinado número de tácticas, tanto ofensivas como defensivas, de forma que ahora el enfrentamiento con el enemigo resulte más complicado y emocionante. Un ejemplo de ello es que veremos a los enemigos asomarse por las esquinas y tratar de acabar con nosotros de un solo disparo a la cabeza.

PSM: El tema de la violencia en los videojuegos ya está bastante visto, pero, por desgracia, sigue siendo noticia. ¿Tuvisteis alguna consideración a este respecto durante el desarrollo del juego? ¿Qué opinas de todo el asunto?

DY: Estamos muy sensibilizados con este tema. 989 Studios es miembro del ESRB, un comité independiente y voluntario establecido para clasificar y proporcionar información a padres y consumidores sobre el contenido de los juegos de ordenador y videojuegos. Todos nuestros juegos pasan por el ESRB. Reconocemos y apoyamos el sistema de calificación del ESRB y les haremos llegar una copia final de Syphon Filter 2. Una vez haya obtenido una calificación, pasaremos a depender de que los padres sean conscientes de la violencia, por otra parte no real, sino simplemente animada, del juego para que ellos sean los que decidan si lo adquieren para los niños por considerarlo apropiado para ellos.

PSM: ¿Ha habido algún otro juego, o quizá película, que os haya servido de inspiración a la hora de crear la serie?

DY: Todos somos grandes aficionados al género de espionaje (libros) y a John Woo (películas).

PSM: ¿A qué otros títulos jugáis en vuestro escaso tiempo libre?

DY: Quake 3 y Unreal Tournament parecen ser, en estos momentos, los favoritos del equipo. Por mi parte, estoy tratando de terminarme Resident Evil 3 a la vez que paso algo de tiempo con Soul Calibur.

PSM: No es que pretendamos adelantarnos y presuponer nada, pero, si se llegara a realizar, en algún momento, una futura secuela de Syphon Filter en uno de los sistemas de nueva generación, ¿cómo crees que eso afectaría al desarrollo del juego? ¿Os habéis encontrado con alguna idea que os hubiera gustado plasmar en Syphon Filter 2, pero que hayáis tenido que descartar por las limitaciones de la PS1?

DY: ¡Eh!, dejadnos terminar Syphon Filter 2 antes de meternos en ese tipo de discusiones. Dicho esto, he de reconocer que, naturalmente hemos estado pensado en las posibilidades que ofrece la PlayStation2 y creemos que, con una capacidad así a nuestra disposición, seremos capaces de llevar la acción a un nuevo nivel.

PSM: ¿Cuál es tu opinión sobre esta guerra entre plataformas de nueva generación? ¿Crees que alguien tiene la más mínima posibilidad de tan siquiera plantar cara a Sony?

DY: La verdad es que no soy el más apropiado para hablar de ello. Yo personalmente tengo todos los sistemas disponibles y disfruto con todos porque quiero jugar con buenos títulos, con independencia de quién los hace.

PSM: Hoy día, parece que todos los grandes juegos generan gran cantidad de merchandising. No me diréis que no estáis al menos buscando la forma de sacar una figurita de Gabe.

DY: Eso estaría muy bien. Todavía no he oído nada al respecto, pero me encantaría conseguir un anillo descodificador de Gabe Logan.

PSM: ¿Has llegado a dedicarle tantas horas al proyecto que, de camino a casa, has empezado a ver a la gente a través de una mira telescópica?

DY: Por suerte, no. Y si alguna vez me llega a pasar, empezaré a considerar la posibilidad de hacer un juego de puzzles con animalitos muy monos.

PSM: Si fueras el oficial superior de Gabe, ¿a por quién le enviarías?

DY: A por el agente de seguros de mi coche.

PSM: Para terminar, una última pregunta ¿qué experiencia esperas que tengan nuestros lectores cuando jueguen a Syphon Filter 2?

DY: Syphon Filter 2 es una emocionante aventura que sobre todo les dejará con ganas de más juegos como éste.



▲ ¡Estarás contento, Gabe! Tienes una serie de éxito, una tía maciza de compañera, y podrás desahogarte pegando tantos tiros en el culo como te apetezca.

INCUBADORA



Una reseña indispensable para todo adicto a los juegos.

La mejor fuente de actualidad indispensable para estar al día sobre los lanzamientos más importantes. Lo sabrás todo; fechas reales de salida, número de jugadores y los detalles más importantes sobre aquellos juegos que no estarán disponibles hasta los próximos meses.

INDICE

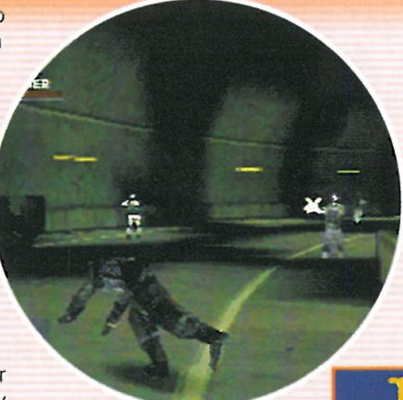
Syphon Filter 2

Vuelve Gabe Logan en el que debería ser uno de los grandes éxitos del año

Ya está aquí la secuela del gran éxito sorpresa de 1999 y, esta vez, los aficionados ya pueden hacerse una buena idea de lo que les espera. 989 Studios rompió el molde con el lanzamiento del primer Syphon Filter, que salió en una época tradicionalmente floja en lo que a grandes lanzamientos se refiere. Sin embargo, resultó ser el momento perfecto para dar el pistoletazo de salida a una nueva franquicia de gran éxito, y ahora su secuela sigue sus pasos con el lanzamiento en las mismas fechas en su país de origen. Sale este mismo mes en Estados Unidos, y esperamos verlo muy pronto (más o menos en Abril) en nuestro mercado. Todos sabemos ya a estas alturas en qué consiste la fórmula Syphon Filter: una mezcla perfecta de acción y sigilo y sabemos que es muy bueno, y que el primer juego vendió más de un millón de copias en todo el mundo.

A primera vista, Syphon Filter 2 parece más o menos una simple continuación del primer juego, y se juega de forma casi idéntica. Cualquiera pensaría: ¿Por qué correr el riesgo de estropear una fórmula de eficacia probada (y no nos referimos a Skip, Ariel, ni nada por el estilo)? La idea en torno a la que gira esta secuela es simple: ¡Más! Más niveles, más armas, más movimientos y, en fin, más de todo. Aquí tenéis un rápido resumen de algunas de esas novedades: 20 niveles nuevos (que ocupan dos discos completos); Gabe puede ahora caminar y correr; ahora se puede salvar la partida en los puntos de control; y la historia cobra un papel más relevante, dirigiendo la acción, con nuevos niveles de interactividad entre el jugador y los Personajes No Jugadores.

Además, hay 10 nuevas armas y artilugios, como una escopeta automática, un rifle de visión nocturna, un lanzallamas, granadas explosivas, pistola con silenciador, gas lacrimógeno, anteojos de visión nocturna, binoculares, una ballesta y un cuchillo de campaña. Hay incluso una modalidad de juego para dos jugadores con pantalla dividida, con quince niveles únicos. No parece que Gabe esté dispuesto a andarse con



Sólo un estúpido se quedaría quieto bajo el fuego enemigo, por eso Gabe cuenta con un buen repertorio de movimientos defensivos para salir de la línea de fuego.



Parece que el enemigo está tomando rehenes. Aunque no hay que preocuparse, ya que Gabe acudirá al rescate.



Igual que en el pirmer juego, la acción de Syphon Filter 2 es rápida y abundante. También habrá otros elementos, como el sigilo o la resolución de puzzles, pero la parte principal del juego seguirán siendo los tiroteos. Y, esta vez, al contar con más armas que nunca, podemos esperar combates muy intensos.

Puntería Perfecta

Uno de los puntos fuertes de Syphon Filter es su sistema de puntería. Podemos ir acabando con nuestros enemigos uno a uno con disparos precisos y exactos.



Ese tío se cree que está a salvo con ese chaleco antibalas tan majo, pero no se da cuenta de que no le cubre la cabeza, ¿verdad?



Con el preciso sistema de puntería de Syphon Filter 2 y la vista de lince de Gabe, no necesitamos ver más que una mínima parte del objetivo para hacer blanco.



Con una dolorosa herida en las tripas, ese tipo se lo pensará dos veces antes de hacer sus ejercicios matutinos en mitad de un ataque enemigo. Nunca aprenderán.

Muerte desde el aire

Aunque os resulte increíble, resulta que los malos rara vez se meten en peleas justas. Sí, ya sabemos que resulta difícil de creer, pero son bastante marrulleros, y si no, preguntadle a Gabe. Él no tiene su propio helicóptero de combate pero ¿va a dejar que eso le retrase? Ni mucho menos, sólo necesitará un buen par de... disparos para solucionar el asunto.



Al investigar entre los restos de un accidente de avión, Gabe se ve emboscado por unos cuantos tipos malos, y un un helicóptero aún más malo. Cualquier tío normal se mearía encima en una situación así.



Pero no importa, porque Gabe es un auténtico arsenal ambulante y tiene todas las herramientas propias de su oficio a su disposición. Ya sólo necesita un lugar desde el que poder apuntar tranquilamente...



...y podrá inclinar la balanza a su favor. Naturalmente, en condiciones normales, sería bastante complicado acertar a un tío que va en un helicóptero en marcha, pero es que estamos hablando de Gabe, y lo suyo nunca es normal.



En el diseño de las tres zonas principales y más de 20 niveles nuevos de Syphon Filter 2, parece que los desarrolladores han hecho lo que han podido para crear entornos nuevos y únicos. Un nivel completo se desarrolla en un tren.

Iluminación de ambiente

En Syphon Fiter 2 abundan los efectos de iluminación, que sirven para crear una atmósfera específica para cada zona y consiguen que el juego tenga un aspecto impresionante. Aquí van unos ejemplos de cómo la iluminación puede jugar en contra de Gabe:



"¿Pero es que en este maldito lugar no hay ni una mala sombra en la que esconderse? Aquí soy un blanco fácil."



"¡Argh! Esa luz me está cegando. ¿Quién va ahí? Lian, ¿eres tú? No me hagas disparar que luego te vas a arrepentir.



Como antes, la mejor estrategia parece ser estar siempre en movimiento, incluso cuando estamos apuntando a un enemigo, de esta forma podemos evitar que nos alcancen.



¿Es cosa nuestra o esa señal indica que Gabe se dirige a un lugar llamado Head Shot (disparo a la cabeza)? ¿Y qué nos decís de los ojos brillantes de esa montaña?

¡Bomba va!

Gabe cuenta con todo el equipo de alta tecnología que le permitirá disparar con toda la precisión que podría esperarse de un trasto así, pero a veces no hay más remedio que recurrir a métodos mucho más básicos, y hay pocas cosas más básicas que una buena granada de mano.



Objetivo localizado. Disculpe, sr. malote, ¿le importaría hacerme el favor de dar un paso hacia su izquierda para ponerse a tiro? Gracias.



¡Toma ya! Bien churruscadito, como a mí me gustan. Son estos pequeños placeres los que hacen que lo de salvar el mundo valga la pena.

muchas tonterías en esta ocasión.

Por ahora, esa viene a ser casi toda la información de la que disponemos sobre esta segunda parte de la saga. El título ha estado rodeado del más absoluto de los secretos durante casi un año, y 989 todavía se reserva unas cuantas claves del juego. Incluso la nueva línea argumental es un misterio, aunque hemos logrado sonsacarles al menos una parte de la misma. Sabemos que continúa exactamente donde se quedó la primera parte. Por supuesto, como cabría esperar, Gabe vuelve a encontrarse en el centro de la acción, tras la explosión de un misil sobre Kazakhstán, contaminando toda la zona. Antes de que nadie logre saber con certeza qué está pasando, Lian Xing, la compañera de equipo de Gabe, es hecha prisionera, y sus secuestradores exigen a cambio de liberarla unos discos que contienen información de alto secreto. Por desgracia para Gabe, tras los sucesos de la anterior entrega, ha quedado convertido en un agente renegado, y no podrá contar con ayuda de la Agencia. ¡Bienvenidos a Syphon Filter 2! También sabemos que, en algún momento del juego, tendremos ocasión de manejar a la propia Lian Xing.

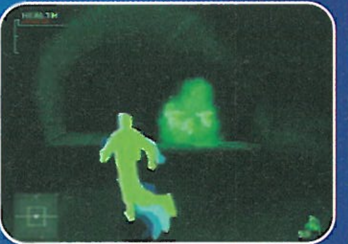
En cualquier caso, el próximo mes deberíamos contar con mucha más información sobre el juego, pero, por ahora tendréis que contentaros viendo estas increíbles imágenes que os ofrecemos. Estamos seguros de que este va a ser uno de los grandes éxitos de este año para la Play, y podéis contar con que PSM será el lugar en el que podréis averiguar todo lo que hace falta saber sobre SF2.

Lucha nocturna

¿Recordáis lo que os gustó la primera vez que visteis todo el tema de la visión infrarroja, nocturna y demás variantes en Predator? ¿Y recordáis lo cachas que estaba "Chochenager" ? Casi da pena verlo ahora en El fin de los días.



▲ Si las cosas se ponen muy negras, usaremos los anteojos de visión nocturna. Esta podría ser la ventaja que Gabe necesitaba, con tanto tipo malo suelto.



▲ Fijaos en ese curioso rastro que van dejando los personajes en esta modalidad, extraño ¿verdad? No nos gustaría tener que hacernos todo el juego así.



▶ Cuando nos encontramos en lugares cerrados y con muy poco espacio, la cámara se acerca mucho a Gabe, y éste se vuelve transparente, para que todavía podamos ver lo que está pasando.



◀ Si encontramos la superfabada, podemos aprovecharla para impulsarnos hasta lo alto de los cajones de embalaje y similares... al menos, eso es lo que parece, aunque puede que no sea más que otra tontería nuestra.

Problemas en la interestatal

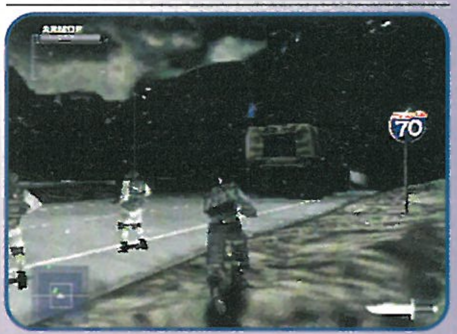
El peligro acecha en las autopistas americanas, y, esta vez, el problema no está sólo en Los Ángeles. En una de las zonas del juego tendremos que perseguir un convoy de los malos, y parece que son tan lentos que podremos seguirlos a pie. ¡Corre, Gabe!



▲ Si os fijáis bien en esa diminuta mira que aparece justo a la izquierda de la señal de tráfico que hay sobre la entrada del túnel, podremos ver a un francotirador listillo preparándose para disparar.



▲ Este túnel tiene muy buena pinta, y la luz de los faros del camión es un detalle estupendo. Este tipo de detalles gráficos son los que hacen que Syphon Filter cobre vida en nuestras pantallas.



▲ Pero ¿qué clase de porquería de equipo de seguridad es éste? ¿Es que estos dos tíos no son capaces de vigilar los dos lados de la autopista a la vez sin que les den un cursillo? ¡Será posible!



▲ Probablemente, el aspecto que más n gusta de los Syphon Filter es lo bien q podemos apuntar a nuestros enemig desde múltiples posiciones.



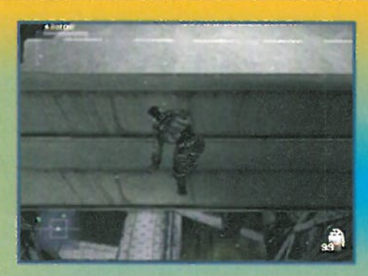
▲ Para esta aventura, dispondremos de buen puñado de armas nuevas, diseña cada una de ellas para un tipo distinto combate.



▶ ¿Qué sería de un buen juego de acción sin unas buenas y sonoras explosiones? En Syphon Filter 2, las cosas tienden a explotar pero que muy bien.

El pillo de Gabe

En este juego, la acción sigue siendo lo principal, y el sigilo viene en segundo lugar. Una vez dicho esto, parece que aun así hay más sigilo en esta segunda parte que en la primera, así que ya podéis ir practicando lo de caminar en cuclillas.



▲ ¿Por qué anunciar tu presencia por la entrada principal cuando puedes escalar el muro exterior y dar un rodeo para evitar a los guardias?



▲ ¡Oh-oh! Más le vale a ese guardia darse la vuelta, o no seguirá despierto mucho tiempo. Estamos seguros de que Gabe no pretende pedirle fuego.



▲ ¡Menudo mirón! ¿Cómo se supone que van a lograr los malos llevar a cabo sus planes si Gabe no deja de cotillear lo que hacen ni un momento?

VIGILANTE 8: SECOND OFFENSE

El juego de combate de coches de los 70 decide "regresar al futuro"

Con el lanzamiento de Vigilante 8, Activision llevó el género de los combates de coches a un nuevo nivel. La estrafalaria ambientación estilo años setenta que se reflejaba sobre todo en el aspecto retro de los coches contribuyó a convertirlo en una experiencia única. Dada la gran calidad del título y su éxito, una secuela era inevitable. Vigilante 8: Second Offense es esa nueva entrega que estábamos esperando.

Para que todos los añadidos futuristas que se le han hecho tengan algún sentido, la historia cuenta que una de las dos bandas rivales, los Vigilantes, logra apoderarse de una máquina del tiempo, que utilizan para regresar a finales de los setenta, poco antes del momento en que se supone que tiene lugar la primera parte, para intentar eliminar a sus rivales, los Coyotes, aprovechando la tecnología del futuro. Entrará en juego un tercer grupo, los Drifters, que prometen complicar bastante las cosas. Casi todos los personajes y coches son nuevos, pero todavía tienen ese aire retro que resultaba tan divertido en la anterior entrega.

Podremos conducir 18 coches diferentes que conservan todos el estilo y aspecto de coches antiguos (aunque no se han incluido licencias de coches reales). Han prometido aumentar el número de combos y movimientos especiales, incluyendo los movimientos especiales para el arma especial de tu personaje. Algo completamente nuevo es la posibilidad de mejorar tu vehículo al obtener distintos atributos por destruir otros coches. A medida que se apliquen estos puntos a tu coche, su apariencia física irá cambiando visiblemente.

También son totalmente nuevos los tres accesorios futuristas que te permitirán conducir sobre diferentes superficies. Vienen en forma de extras que podrás recoger a lo largo de cualquiera de los niveles.

Hablando de los niveles, son completamente interactivos, y además son enormes. Prácticamente todo lo que se ve puede destruirse o dañarse e incluso puede que nos encontremos con alguna que otra sorpresa. Entre los diez lugares por los que nos moveremos se encuentran un puerto de California, la zona de lanzamiento de las lanzaderas espaciales de Florida, una planta de energía nuclear de Wisconsin, un complejo turístico de esquí de Utah, otra base militar secreta de Nuevo Méjico, una fundición de acero de Pennsylvania y los pantanos de Louisiana. También podemos esperar una mayor variedad de superficies por las que conducir. Con todo ello, esperamos encontrarnos con una secuela que realmente ofrezca algo nuevo.



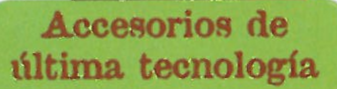
▲ Las cajas marcadas con una interrogación, no se sabe lo que contienen conseguir, pero, de todas formas,deberíamos cogerlas.



▲ Podemos destruir casi todo lo que nos encontremos, como esta cabaña de los pantanos de Louisiana.



▲ No todos los vehículos son de los '70. Aquí hay uno que es clavadito al vehículo que envió la NASA para explorar Marte, el Sojourner, con mono al volante y todo. Este nivel está ambientado en Cabo Cañaveral.



Accesorios de última tecnología

Con estos artilugios ¿quién necesita ruedas? Cogemos uno de estos cachivaches y lo ponemos en el lugar que normalmente ocupan nuestras ruedas. Por desgracia, estos accesorios son temporales, pero te permitirán acceder a áreas a las que, de otra forma, no podrías llegar, y te servirán para poder maniobrar mejor por ciertas superficies.



▲ Los hoverpads son los accesorios más futuristas del lote. Permitirán que tu vehículo se convierta en un aerodeslizador, y podrá desplazarse sobre cualquier superficie del juego. También hay rumores de que habrá un código que te permitirá volar si obtienes estos accesorios.



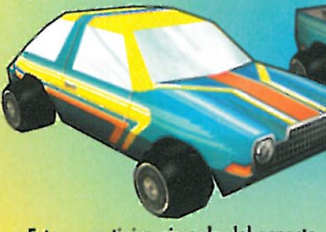
▲ Los hidroflotadores resultan algo difíciles de usar, pero al menos no nos hundiremos y ahogaremos si nos metemos en el agua.



▲ Los esquís resultan de lo más prácticos en los niveles con nieve.

MEJORAS

Según el vehículo que destruyamos, obtendremos unos puntos que usaremos para mejorar nuestro coche. Si destruimos un coche blindado, obtendremos puntos de armadura, etc... Al ir haciendo mejoras, las características del vehículo cambiarán, así como el aspecto físico del mismo. Cuando todos sus atributos lleguen al máximo obtendrá una carrocería totalmente nueva.



▲ Este es un típico ejemplo del aspecto que tiene un coche básico al empezar la partida. Parece algo sacado de una peli americana de los '70.

▲ Cuando pongamos a tope todos los atributos de tu coche, obtendremos una carrocería totalmente nueva, que, desde luego, molará mucho más que la otra con la que empezamos.

1 jugadores 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Fox Interactive/n-Space
Fecha de salida 2° trimestre 2000
Tipo Acción

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

EL POLI CON PEOR SUERTE DEL MUNDO REGRESA CON UNA AVENTURA EXCLUSIVA PARA PLAYSTATION

Aunque ha habido ya unos cuantos intentos de lanzar títulos que mezclen varios géneros diferentes en un solo producto, sólo la primera Die Hard Trilogy logró hacerlo bien. El juego en sí constaba de tres partes bien diferenciadas: una parte de acción en tercera persona, una parte en la que teníamos que usar una pistola de luz y otra muy adictiva de conducción, todas ellas basadas en distintas escenas de la archiconocida trilogía cinematográfica. En la mayor parte de los aspectos, las tres resultaban muy entretenidas y bien diseñadas.

Para la secuela, Fox no contaba con ninguna nueva película de la que extraer ideas para el argumento, así que decidió diseñar una nueva aventura partiendo completamente de cero, creando una historia original para ella. En esta ocasión, John McClane tendrá que enfrentarse a un grupo de terroristas (¡cómo no!) muy bien equipados e inteligentes. En su viaje a Las Vegas, para visitar a su viejo amigo Kenny Sinclair, descubre una trama para destruir la ciudad. Como podréis suponer, él es el único que puede hacer algo para evitarlo, y se verá metido en una carrera contrarreloj que decidirá el destino de millones de personas. Desde luego, no se puede negar que tiene muy mala suerte.

Como en el primer juego, los jugadores se encontrarán con tres tipos de escenas diferentes. En las escenas de acción en tercera persona, McClane se encontrará recorriendo los distintos edificios de Las Vegas eliminando a tantos terroristas como logre encontrar. Las escenas con pistola serán más o menos iguales. Sin embargo, las escenas de conducción parece que serán algo diferentes. En vez de tener que conducir a toda prisa localizando bombas ocultas por las distintas partes de la ciudad,

► Los efectos mejorados de iluminación y de las explosiones sirven para dar un toque más dramático a las escenas de pistola del juego.

◄ Cuando dispares a ciertos individuos, dejarán caer algunos objetos como esta tarjeta. Para incorporarlos a tu inventario, no tendrás más que pasar sobre ellos.



La escena de persecución

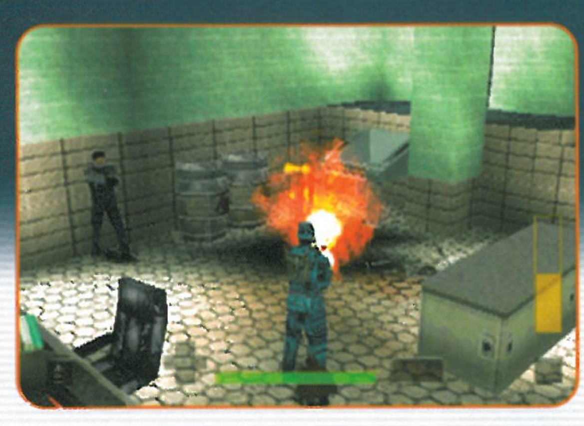
No hay título de acción que se precie que no cuente con una buena secuencia de persecución de coches, y parece que este juego no tiene intención de decepcionarnos en este aspecto. Va a haber múltiples edificios, vehículos y peatones con los que podremos chocar.



▲ El icono de la esquina inferior derecha de la pantalla, representa cuánto óxido nitroso (N2O) le queda al coche. Lo mejor es usarlo para alcanzar esa velocidad extra que tanta falta nos hace en las rectas, o para realizar saltos especialmente largos. También le vendría bien a nuestro dentista...



▲ Una vez se alcanza cierta velocidad, se puede atravesar casi cualquier cosa, pero hay que tener en cuenta que nuestro vehículo sólo puede sufrir cierto daño antes de acabar convertido en chatarra inútil. Se puede saber el estado del coche mirando la barra de la parte superior de la pantalla.



▲ En esta entrega, habrá muchos más elementos interactivos del entorno. No olvidéis disparar a todo lo que veáis, para que no os perdáis ningún extra o arma oculta.

parece que sólo tendremos que perseguir a los terroristas.

En cualquier caso, parece que nos encontraremos con bastantes cambios en el desarrollo de la historia. El principal de todos ellos es que tendremos la posibilidad de jugar a las tres modalidades de juego conjuntamente.

Al tener, como decíamos, que elaborar una historia nueva para esta secuela, han decidido que la acción se desarrolle siguiendo ese argumento e intercalando a lo largo del mismo las distintas modalidades, enlazándolas mediante escenas cinemáticas que permitirán que la experiencia se parezca más a una de las películas de Bruce Willis que en la anterior ocasión.

También se pretende que esta experiencia de juego resulte ahora mucho más absorbente y realista. Por ejemplo, en esta ocasión se podrá disparar a las cámaras de seguridad, luces y similares, para ayudarte a mantener el elemento sorpresa y que los entornos resulten de este modo más reales. Además, los enemigos podrán ser alcanzados en distintas partes del cuerpo, con sus correspondientes animaciones y puede que incluso haga falta (¡no puede ser!) emplear algún tipo de táctica. Y, por si la vida no fuera ya suficientemente difícil, la IA de los malos es mucho mejor, haciendo que permanezcan mucho más alerta ante cualquier suceso extraño, con lo que resultará mucho más difícil abrirnos paso liándonos a tiros con todo lo que nos encontremos por delante.



▲ En la secuencia de pistola, las cosas llegarán a ponerse bastante feas, justo como a nosotros nos gusta.



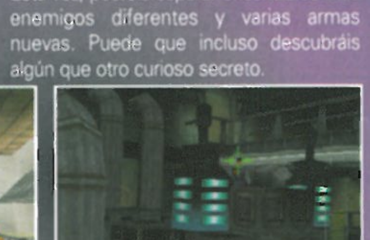
▲ Podemos esperar un buen número de explosiones en la secuencia de conducción del juego.

¿Os sentís con suerte hoy?

Los juegos de pistola se están volviendo cada vez más populares, y en Die Hard Trilogy 2 no podían faltar las escenas en las que tengamos que utilizar este periférico. Esta vez, podréis esperar encontraros más enemigos diferentes y varias armas nuevas. Puede que incluso descubráis algún que otro curioso secreto.



▲ Gracias a un motor de juego mejorado, los desarrolladores han logrado tener a varios enemigos a la vez en pantalla. Lo malo es que todos nos disparan a nosotros.



▲ Lo enemigos utilizarán muchos objetos para cubrirse, así que hará falta apuntar bien para dar en el blanco. Haríais bien en poner a punto vuestra habilidad disparando...

El hombre de accion

A estas alturas, John McClane ya debe haberse dado cuenta de que nació con mala estrella. No cabe otra posible explicación a por qué acaba siempre metido en estas situaciones desesperadas. Por suerte, como corresponde a todo buen héroe, siempre sabe salir bien de todas ellas.



▲ El pobre John no sabe lo que le espera esta vez. No debería molestarse en salir de casa.



▲ La cosa no parece ir muy bien. Va a haber gran cantidad de trampas y puzzles para los que hará falta mantener la cabeza fría en vez del gatillo fácil. Por suerte para él, John McClane cuenta con ambas cosas.



▲ Aquí vemos a John discutiendo con el barman por su cuenta. La gente debería aprender que no se debe meter en peleas con alguien que va armado, sobre todo tratándose de John.

Una experiencia electrizante



▲ En un determinado punto, McClane se encontrará en una cámara de ejecución, con el convicto todavía en la silla.



▲ Aunque no por mucho tiempo, pues John encuentra el interruptor y ayuda a que se ejecute la sentencia. Adiós, tío feo...

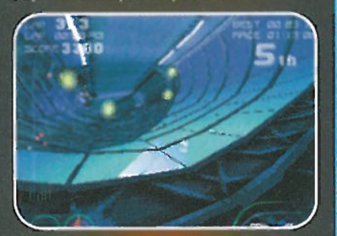


▲ ...dejando un macabro recordatorio para el resto de los prisioneros amotinados. Recordad, ¡el crimen se paga!.

ROLLCAGE STAGE 2

Un paseo por el techo

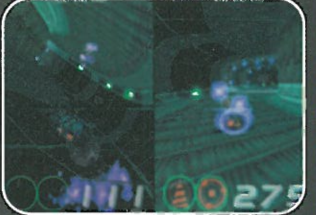
La naturaleza del juego permite el movimiento completo en 360º en todas las dimensiones, lo que significa que tendremos más superficies que explorar.



▲ En la vista en primera persona, resultará algo difícil saber cuando estás arriba y cuando abajo.



▲ Ese atrevido piloto que se desplaza por la pared está a punto de dejarnos en el tercer puesto.



▲ Conducir boca-abajo es una buena forma de eludir a tus oponentes en la modalidad de combate.

Los desarrolladores hacen honor a su nombre

Los desarrolladores ATD parecen tener intención de hacer honor a su nombre (ATD son las iniciales de Atención al Detalle, en inglés, claro) con esta secuela de su brillante e innovador juego de carreras Rollcage. Basándose en la respuesta de la industria y de los aficionados a este último título, han realizado una serie de cambios, que abarcan más que una simple incorporación de coches y circuitos. La mejora más importante se refiere al control del vehículo (los problemas para controlarlo tras casi cualquier contacto con nuestros oponentes han pasado a la historia). Ahora resultará más sencillo orientarse tras los ataques y choques, gracias a un nuevo sistema de cámaras, el 'Stack-O-Cam', que permitirá una mejor perspectiva del circuito, para que nos podamos reincorporar rápidamente a la acción. Y la verdad es que promete que va a haber mucha acción: junto con las mejoras normales a los coches y armas, los jugadores conseguirán acceder a varias modalidades de juego nuevas a medida que avancen en el juego. Habrá nada más y nada menos que un total de 16, incluyendo arenas especiales de combate, un par de circuitos de persecución mano a mano para dos jugadores, y un modo Scramble especialmente difícil en el que habrá que correr sin los quitamiedos de los circuitos (como si el hecho de circular a más de 600 km/h boca abajo en un túnel oscuro con alguien disparándote misiles por retaguardia no fuera suficientemente complicado). Contaremos con la friolera de 65 circuitos y 20 coches, cada uno pintado de tres posibles maneras (y con distintas capacidades, naturalmente). Se han añadido 12 nuevas armas para aumentar el ya de por sí impresionante arsenal, y también habrá un modo acrobático Stunt y un juego 'Rubble Soccer' que habrá que abrir... si estamos por la labor. Por lo visto hasta el momento, parece que nos vamos a encontrar con uno de los mejores, y más apasionantes juegos de carreras que se han hecho. Esperemos que no nos decepcionen.

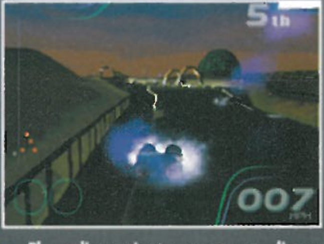
◄ Los vehículos especiales de RS2 corren que se las pelan, y también pueden ir por el techo.

Atención al detalle

Los pequeños detalles son los que demuestran el gran trabajo llevado a cabo por los desarrolladores, y, en Rollcage Stage 2, se encuentran en gran abundancia.



▲ Los coches se colocan de tal manera en la parrilla de salida que no quedemos atrapados tras los más lentos y nos estropeen una buena salida.



▲ El realineamiento causa un ligero retraso temporal, para que no abusemos de él y lo utilicemos para hacer trampa.



▲ Un pequeño parpadeo en el borde exterior del indicador de armamento nos indica la posición del enemigo.

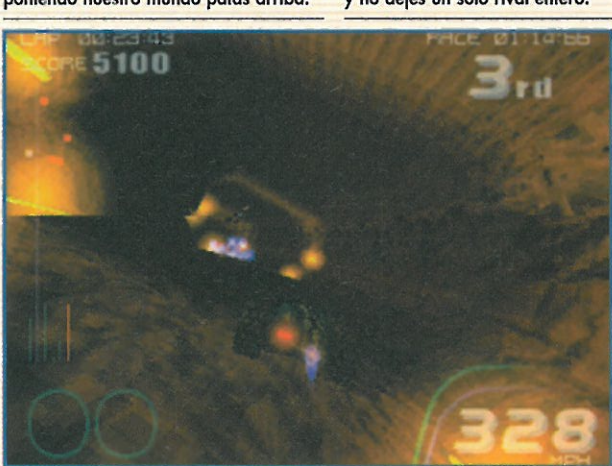
▼ Algunos de los extras que se pueden obtener sólo podremos recogerlos poniendo nuestro mundo patas arriba.

► Revive las emocionantes carreras de cuádrigas de Ben-Hur con este vehículo y no dejes un solo rival entero.



► Hace falta permanecer muy atento en las caóticas arenas de combate.

◄ Conseguir permanecer sobre la pista ya es reto suficiente en el modo Scramble.





▲ Parece que el juego no perderá velocidad en modo dos jugadores.



Street Fighter EX2 Plus



La serie Street Fighter regresa al 3D.

El lanzamiento del primer Street Fighter EX cogió por sorpresa a muchos fans de Capcom. Nadie esperaba que fueran a llevar su franquicia al universo 3D. Con la ayuda de Arika, lograron un juego sorprendentemente divertido. El único problema era que algunos de los elementos que han hecho famosos a la serie no consiguieron transferirse muy bien al 3D. Por eso, Capcom y Arika han trabajado muy duro para solucionar este asunto.

Por lo demás, Street Fighter EX2 Plus es bastante similar a su predecesor, aunque tiene unos cuantos añadidos. Uno de ellos es la cantidad de personajes, que casi se ha duplicado con la inclusión de nuevos luchadores, y la recuperación de algunos clásicos, como Blanka o Vega. Otras novedades son el movimiento Excel, y los Contragolpes mejorados. Excel es casi igual al sistema de Combos Personalizados de Alpha 2, y permite crear combos muy largos y bestiales. Los contragolpes siguen funcionando igual, pero ahora también permiten interrumpir movimientos especiales.

Los modelos de personajes de EX2 Plus también han sido retocados y mejorados un poco y cuentan con cuerpos más realistas y redondeados. Aquellos que jugásteis a la primera parte recordaréis el aspecto tan exageradamente cuadrado que lucían los personajes. Eso, afortunadamente, ha desaparecido ahora, lo que constituye otro aliciente más. Por otro lado, en el aspecto negativo habría que decir que no parece que Arika haya logrado mejorar gran cosa el aspecto de los fondos. Cada uno de los niveles está compuesto básicamente por un solo terreno y un único fondo 2D, que es un simple bitmap. Lógicamente, a la hora de la verdad, no deja de ser un factor que no influye decisivamente en el desarrollo del juego, es un adorno más, que contribuye a mejorar la experiencia de juego y, si termina jugándose tan bien como parece, no debería ser un problema grave, aunque sería de agradecer que se lo curraran un poquito más antes de lanzar la versión definitiva al mercado. Desde aquí esperamos que así sea.

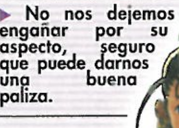


▲ Como puede verse en esta imagen de la Pantalla de Selección de Personaje, la familia Street Fighter ha crecido significativamente desde la última entrega. No nos gustaría tener que estar en la cena de Navidad de una familia así.




▲ Reviviremos una vez más todos nuestros gloriosos combates clásicos, pero ahora en 3D de alta fidelidad, estereoscópico y a todo technicolor.

▶ No nos dejemos engañar por su aspecto, seguro que puede darnos una buena paliza.



Las nuevas estrellas

Siguiendo la tradición, EX2 Plus incluye un grupo de lo más variopinto de personajes nuevos, que se añaden a los ya conocidos de otras entregas de la serie. También hay, naturalmente, unos cuantos personajes ocultos que los jugadores tendrán que descubrir. Aquí teneis algunos de ellos:

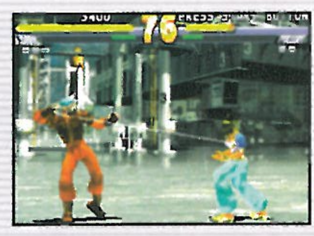


▲ Nanase contra Blanka



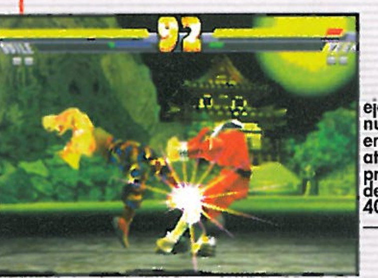
▲ Area contra Roso

▲ Sharon contra Vega



▶ Aquí recreamos la climática batalla final de la película de Street Fighter. Ya sabemos que era una chorrada de mucho cuidado, pero no hemos podido resistir la tentación.

◀ Comparado con otros juegos de lucha en 3D, los fondos de EX2 Plus parecen un poco pobres, claro que no será algo de lo que tengamos tiempo de ocuparnos en pleno combate.



▼ Cuando ejecutemos la opción Excel, nuestro personaje podrá enlazar combinaciones de ataques con facilidad. Con práctica, no nos costará desarrollar combos de 30-40 golpes.



Nuevas modalidades



▲ Volvemos a encontrarnos con el juego oculto de los barriles del primer EX Plus, pero, en esta ocasión, ya no estará escondido. Ahora podremos seleccionarlo directamente desde el menú principal y ver qué puntuación somos capaces de alcanzar.



▲ Podemos hacer de directores y crear grabaciones de los combates que pondrían verde de envidia a Hollywood. Podemos ajustar la cámara como más nos plazca y después guardar las repeticiones en una tarjeta de memoria.



Crusaders Of Might And Magic

La popular saga de Rol recibe una buena dosis de acción

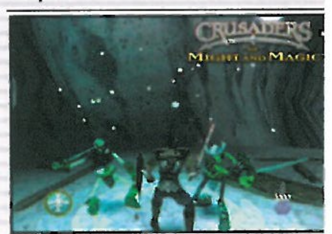


La serie de Might & Magic es una de las más populares en el mundo de los juegos de rol para PC. Cuenta fundamentalmente con dos líneas bien diferenciadas; por un lado están las típicas aventuras roleras en las que el jugador tiene que dirigir un grupo de aventureros, que se verán metidos en todo tipo de misiones y aventuras, con múltiples viajes, monstruos, villanos, y magia, mucha magia; por otro lado, tenemos los juegos de estrategia por turno, en los que los jugadores tendrán que competir por hacerse con el dominio de ciertos territorios, usando para ello todos los recursos a su alcance, ya sea oro, mercurio o similares, o ejércitos de las criaturas más variopintas guiadas por los héroes más poderosos (o sea, al estilo de Warcraft, pero con una mayor variedad de bandos en los que jugar y teniendo que hacer todos los movimientos por turnos). Ahora, los señores de 3DO parecen haber decidido explorar un territorio desconocido para el mundo Might & Magic, como son las aventuras de acción, en una onda más similar a la de Tomb Raider, con unos toques de Diablo, para tratar de conseguir un debut espectacular en la PlayStation. La verdad es que ya iba siendo hora de que se decidieran a desembarcar en nuestra consola, aunque lo hayan hecho tan tarde que, si llegan a pensárselo un poco más de tiempo, más les habría valido debutar directamente en la Play2. Por suerte para nosotros, no ha sido así, y si tenemos suerte, vamos a poder ver que es lo que hace a esta saga tan popular entre los aficionados a las historias de rol al más puro estilo Advanced Dungeons & Dragons (y adelantándose por poco tiempo al que será otro importante debut, el del auténtico AD&D oficial, con su Baldur's Gate).

Crusaders of Might & Magic dejará la mayoría de los elementos típicos de los juegos de rol en un segundo plano, para centrarse más en los aspectos de acción y exploración.

El protagonista de la historia es Drake, un mercenario que ha llevado una vida muy dura

▲ A medida que avanzamos, iremos aprendiendo más y más hechizos. Este hechizo de protección no dura mucho, pero nos protege de casi cualquier ataque.



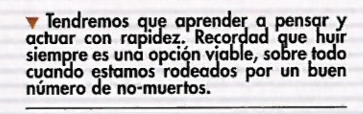
▲ Teniendo en cuenta que nos enfrentamos a la "Legión de los Caídos" podemos esperar encontrarnos a muchos de estos.

Gran variedad de criaturas

Los señores de 3DO han prometido que va a haber una gran variedad de criaturas, suficiente como para que no nos aburramos de ver siempre los mismos cuatro monigotes. Aquí podeis ver unos cuantos bocetos sobre los que han trabajado para el desarrollo de sus especímenes. Claro que, sobre el papel, este tipo de cosas casi siempre quedan muy aparentes, al fin y al cabo, si no cuentan con al menos un buen dibujante en el equipo mejor que se dediquen a otra cosa. Esperemos que el resultado final esté a la altura.







▼ Tendremos que aprender a pensar y actuar con rapidez. Recordad que huir siempre es una opción viable, sobre todo cuando estamos rodeados por un buen número de no-muertos.



Un armamento que te "Kagas"

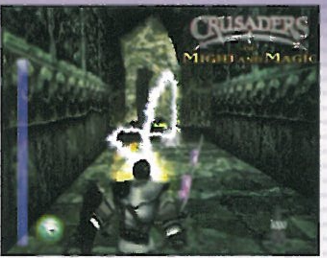
Aunque naturalmente vamos a poder usar distintas armas (pues menudo juego de Rol iba a ser si sólo pudieramos usar una), parece que no van a ser tan variadas como las de esos título a los que pretende emular, como Diablo. Eso si, hasta en el peor de sus días, Drake podría darle una buena paliza incluso a la mismísima Lara Croft.







Los bichos de este juego parecen ser de lo más feo que se pueda uno echar a la cara.



Como podreis ver han intentado que el uso de la magia resulte de lo más espectacular.

desde que su familia cayó víctima de las hordas de no-muertos de la Legión de los Caídos. Desde entonces ha dedicado su vida a acabar con el azote que estos viles seres han supuesto para toda la tierra de Ardon. Ahora ha sido reclutado para una cruzada especial: liberar el Bastión, centro militar y defensivo de Ardon, que ha caído en manos de la Legión, interrumpiendo la comunicación entre las tierras del este y las del oeste. Armado con sus espadas y su magia, Drake tendrá que abrirse paso por cinco territorios distintos, con múltiples niveles y misiones, resolviendo múltiples puzzles y destruyendo a incontables adversarios.

Aunque se trata de una aventura fundamentalmente de acción, que se desarrolla en tercera persona, cuenta con múltiples elementos propios del rol. El personaje podrá adquirir experiencia y subir de nivel, obteniendo nuevas habilidades especiales, hechizos y haciéndose más fuerte a medida que avanza. Como es lógico, habrá docenas de monstruos con una gran variedad de habilidades especiales.



3DO ha hecho lo posible por que el mundo de Ardon resulte todo lo realista y variado posible. Podremos ver de todo, desde cañones desérticos a verdes y exuberantes bosques.

A diferencia de otros juegos de su género, ha sido diseñado desde el principio, para que cualquier jugador, aunque no haya tenido ninguna experiencia con este tipo de títulos, pueda hacerse fácilmente con el manejo de los controles, los puzzles, los hechizos, etc. Al principio del juego nos encontraremos con retos que nos servirán para que podamos dominar el manejo de nuestro personaje y, a medida que avanzamos, estos retos irán aumentando su dificultad, permitiéndonos aprender nuevas habilidades. Gracias a eso, nunca deberíamos quedar atrapados en una situación para la que no estamos preparados para salir. El diseño del juego es no lineal, de forma que los jugadores puedan avanzar y retroceder libremente entre los distintos niveles y entornos.

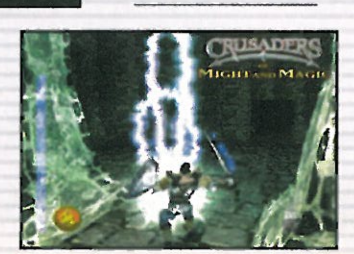
Si tenemos en cuenta el alto nivel alcanzado por los títulos anteriores de la saga Might & Magic hasta el momento, será interesante ver si 3DO será capaz de llevar su franquicia al terreno de la acción/aventura con éxito. ¿Acabará con la serie? O por el contrario ¿atraerá a toda una nueva legión de seguidores? Pronto lo sabremos.



A medida que subamos de nivel podremos ir usando hechizos más potentes.



Quién se ha dejado abierto el tapón del desagüe. A ver quién es el guapo que lo cierra ahora.



El uso de nuevos tipos de iluminación permite crear luz de ambiente, espectaculares efectos de hechizos y entornos realistas.



NUEVOS COMBATES

Chrono Cross cuenta con un increíble sistema de combate. Bueno, de acuerdo, todo el mundo se pone en fila y realiza sus ataques por turnos, pero, para tratarse de un juego de rol de Square, hay un montón de novedades. Comprobadlo por vosotros mismos....



▲ En primer lugar, tenemos el medidor de Efecto de Campo (en la esquina superior izquierda). A medida que lanzamos hechizos de un mismo tipo, carga el aire y hace que ese tipo sea más fuerte.



▲ Junto con los Elementos, cada personaje tiene una habilidad especial única. Aquí vemos al increíblemente absurdo Lucky Dan llevando a cabo su tremenda danza vudú.



▲ Los hechizos vienen en forma de Elementos, que funcionan un poco como objetos. Sólo se puede usar un Elemento una vez por combate y cualquiera puede llevarlos.



▲ El juego tiene una cámara de combate muy dinámica, similar a la de FFVIII, que se mueve y desplaza por el campo de batalla para conseguir las mejores vistas posibles.



▲ Los ataques con las manos se utilizan fundamentalmente para reunir los puntos suficientes para usar los Elementos. Podemos elegir lanzar un ataque débil, medio o fuerte, pero se vuelven más difíciles de alcanzar.



▲ Parece haber una variedad mucho mayor de escenarios de batalla de los que estamos acostumbrados a ver. No será fácil que acabemos hartos de ver siempre el mismo fondo.

CHRONO CROSS

Por fin, una secuela de Chrono Trigger a la que podremos jugar

Hace ya cierto tiempo, en la época de los juegos de 16 bits, la Super Nintendo tuvo la suerte de contar con todo un despliegue de juegos de rol de Square que acabaron convirtiéndose en los favoritos de los aficionados al género. De todos estos títulos, uno de los más queridos fue sin duda Chrono Trigger. Contaba con un memorable plantel de personajes, una buena dosis de viajes temporales, brillantes diseños, así como una cantidad sin precedentes de finales distintos (aproximadamente un total de ¡80!), lo que hizo que rivalizara con la saga de Final Fantasy en las preferencias de los fans incondicionales, para acabar considerado como uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos.

Ahora, cinco años después del lanzamiento de Chrono Trigger para la SNES, Square se ha decidido a saciar de una vez las ansias de los roleros con el lanzamiento de una secuela: Chrono Cross. Usando nuevos perso-



Lutianna sólo es uno de los muchos personajes nuevos del juego.

ANÁLISIS PSM

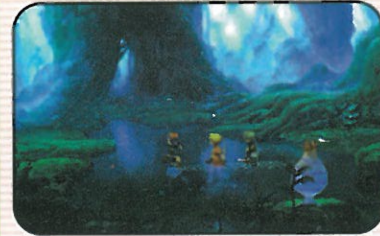


Como en Final Fantasy VIII, siempre podremos ver a los restantes personajes de nuestro grupo mientras nos movemos.

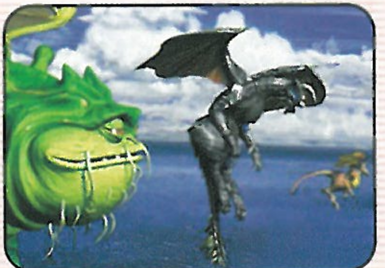
Dentro de este bar obtendremos mucha información e incluso un nuevo miembro para nuestro grupo.

Los gráficos son increíbles. Perderéis la cuenta de las veces que os quedaréis con la boca abierta.

Los aldeanos tienen distintas cosas que contarnos cuando pasemos de una dimensión a otra.



◄ El juego tiene una increíble variedad de escenarios, y además son muy interactivos (fijaos que aquí nuestros héroes van caminando con el agua hasta la cintura).



◄ Si vives en uno de los muchos pueblecitos de los juegos de rol, esto es lo último que quieres ver rondando por tu casa.. Los estupendos vídeos han sido realizados por los mismo que se encargaron de los de Final Fantasy VIII.

◄ Los escenarios pregenerados son tan fastuosos y detallados como los de Final Fantasy VIII. Aunque el estilo es mucho más brillante y colorido para reflejar su estilo anime algo más alegre y ligero.


¡Sorpresa! Se ve que no deberían haber hecho ese último giro a la derecha ¿eh? Los bichejos enormes como éste son tan mamones como feos. ¡Ya podéis correr!


Cuando nos encontramos a este tipo, sólo podíamos pensar en la forma de echarle el guante a su embarcación. Al fin y al cabo, esto es un juego de rol, y ya sabemos que, tarde o temprano, tendremos que acabar cruzando el océano.


¡Ya tenemos barco! Ahora viajar entre continentes estará tirado. Claro que antes tendríamos que explorar este puerto. Al menos ya sabemos que no tenemos más que volver al embarcadero y hablar con el propietario de la embarcación para pedirle que nos lleve.

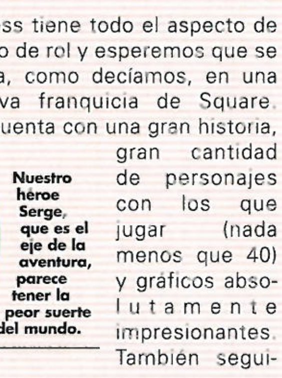

Esta chica conoció a Serge hace años, pero él murió... ¿no? Parece que nos va a costar un pequeño esfuerzo convencerlo de lo contrario.

najes, guiados esta vez por un héroe llamado Serge y una heroína llamada Kid, y un equipo de desarrollo compuesto fundamentalmente por los miembros del equipo de Xenogears con unas cuantas incorporaciones de nuevos talentos, el juego sigue ambientado en el mismo mundo que el anterior, aunque no exactamente en la misma zona. Habrá multitud de ocasiones en las que aquellos que tuvieron la suerte de jugar al original reconocerán ciertos elementos de la historia, así como determinados lugares, de Chrono Trigger, pero Square insiste en que Chrono Cross no es, desde luego, un simple refrito del clásico, sino que la mayor parte del material es completamente nuevo.

Y hemos de reconocer que, desde el principio, se ve claramente que pretende ser más que una simple secuela de un gran clásico. Diríamos que nos encontramos, posiblemente, ante lo que podría ser el inicio de una nueva e importante saga, y una gran franquicia. Los fondos, el sistema de combate, la historia... todo es fácilmente comparable al nivel de calidad visto en Final Fantasy VIII. No bromeamos ¡es así de bueno!

A diferencia de Final Fantasy VIII, Chrono es un juego de rol de ambientación fantástica más puro estilo tradicional. El mundo en que se desarrolla está tecnológicamente muy atrasado, centrándose sobre todo en el uso de la espada y la magia. Aun así, sigue siendo muy similar en su atmósfera y forma de jugar a los FF, con el mismo desarrollo básico de la historia y los típicos elementos de rol, aunque hay gran cantidad de novedades. Éstas empiezan con la inclusión de un nuevo y revolucionario sistema de lucha que no hará que sea imprescindible subir una barbaridad de niveles, y, lo que es aún más importante: ¡NO HABRÁ COMBATES ALEATORIOS! Es más, cuando estemos simplemente viajando por el mundo, ni siquiera tendremos que luchar. No tendremos que sufrir tropecientos enfrentamientos hasta que lleguemos a una zona específica, y, cuando tengamos que luchar, será en un 95% de las ocasiones por decisión nuestra. Veremos a uno de los malos ahí plantado y, si buscamos algo de acción, nos lanzaremos a por él. Mientras que, si no nos interesa, daremos un rodeo. Así de simple. Eso supone un auténtico alivio tras las incontables horas que ya hemos derrochado en combates inútiles y sin sentido en Final Fantasy.

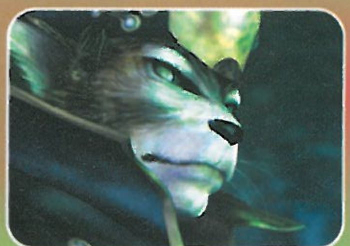
Chrono Cross tiene todo el aspecto de un épico juego de rol y esperemos que se convierta, como decíamos, en una nueva franquicia de Square. Cuenta con una gran historia, gran cantidad de personajes con los que jugar (nada menos que 40) y gráficos absolutamente impresionantes. También segui-


Nuestro héroe Serge, que es el eje de la aventura, parece tener la peor suerte del mundo.


Esta es Oruru. No es que sea precisamente fea la chica, ¿no creéis?

Estupendos Personajes







Los personajes de este juego han sido diseñados por Nobutero Yuuki, que ya se ha encargado del diseño de personajes en otros proyectos como Tail Concerto, Record of Lodoss War o Seiken Densetsu 3 (de la serie de Mana). Su estilo es muy brillante y colorido, lo que lleva a diseños bastante sorprendentes. El juego tiene la friolera de 40 personajes en total.

rán estando presentes en esta ocasión la enorme cantidad de finales diferentes posibles y viajes temporales, así como el cuidado puesto en la banda sonora, característicos de la entrega anterior.

Este es, sin lugar a dudas uno de esos juegos que esperamos con verdaderas ganas. Ya ha salido en Japón y es posible conseguirlo de importación. Esperemos que no tarde mucho en llegar una versión en castellano y cuando, se produzca ese feliz acontecimiento, haremos acopio de provisiones, nos despediremos de parientes y amigos, y nadie volverá a saber de nosotros en una buena temporada (o, al menos, hasta que nos hayamos empapado bien de este título). Claro que, antes, os avisaremos, para que podáis hacer lo mismo. Hasta entonces, tendremos que agenciarnos un buen diccionario de kanji o hacernos un cursillo acelerado de japonés.



▲ Fijaos en lo detallado que está este pueblo. Puede verse que están ocurriendo muchas cosas en lugares como éste, y nunca nos veremos tan agobiados con todo lo que tenemos pendiente de hacer como para no poder explorar un poco.



▲ Adiós a los combates aleatorios ¡Aleluya! Siempre puedes ver acercarse a los enemigos y, en el 95% de las ocasiones, es bastante fácil evitarlos.



▲ La primera vez que visitamos esta mansión, es de noche y tenemos que movernos con cuidado para evitar ser detectados. Cuando volvemos más tarde, la puerta está abierta de par en par.



▲ Como todo buen juego de rol de Square, Chrono Cross está plagado de extravagantes mini-juegos. Si damos de comer a los caballos con la suficiente rapidez, recibiremos un premio especial.

¡EXPLORA!

En el mapa del mundo no habrá combates. Hay un montón de lugares concentrados en zonas relativamente pequeñas, así que nunca tendremos que irnos demasiado lejos. ¿Habremos muerto e ido al cielo de los roleros?



▲ Mientras nos encontremos en un continente determinado, la vista se centrará en la zona que nos rodea. Al principio el mundo parece bastante pequeño, pero pronto nos daremos cuenta de que es todo menos eso. ¡Exploremos!



▲ Cuando nos embarcamos y alejamos de la costa, la escala del mapa cambia para mostrar todo el mundo, y todos los demás continentes. ¡Este sitio es enorme! ¿Por dónde empezamos?



NEED FOR SPEED: NO LIMITS

LA FAMOSA SERIE DE EA SE QUEDA CON PORSCHE EN EXCLUSIVA



▶ En No Limits veremos Porsches como éste hasta hartarnos, algo que no creemos que llegue a ocurrirnos.

Si hay un fabricante de coches que realmente se eche en falta en Gran Turismo 2, ése es sin duda Porsche. La razón de esta notable ausencia es muy simple: Electronic Arts ha logrado adquirir la licencia oficial exclusiva de todos los vehículos pasados, presentes y futuros de la casa, y en esta última entrega de Need For Speed aparecerán nada menos que cincuenta de ellos. Los amantes de los Porsches (o sea, casi todo el que tenga sangre en las venas) estamos de enhorabuena. En un sorprendente giro que rompe con la tradición Need For Speed, Porsche será la única marca que aparecerá en el nuevo título. Parece que los chicos de Electronic Arts pretenden sacarle el máximo provecho posible a tan jugosa licencia, con todo un despliegue de medios que incluirá vídeos, fotos, narraciones y estadísticas de los cincuenta años de historia del legendario fabricante de coches. Han prometido incluir también varias nuevas y apasionantes modalidades de juego. En primer lugar, habrá un buen número de misiones que podremos probar a cumplir y que nos premiarán por lograr realizar correctamente determinadas maniobras, como giros de 360° o librarse de la poli. También será una novedad un modo carrera mucho más desarrollado que de costumbre. No sólo existirá un sistema económico para la compra y venta de coches que tendremos que aprender a manejar, sino que también podremos adquirir mejoras y retocar el rendimiento y la aerodinámica de nuestro coche. El programa también se encarga de simular la oferta y la demanda del mercado, y tiene en cuenta factores como la inflación en su sistema económico. Tanto el coche como sus piezas necesitarán un mantenimiento y las consiguientes reparaciones. También se mantendrá un registro con el historial de nuestro coche, que afectará a su futuro valor de venta en el mercado.

Las modalidades normales típicas de toda la serie seguirán estando presentes, incluyendo la persecución policial, aunque ahora podrán competir hasta cuatro jugadores, para lo que se dividirá la pantalla en cuatro partes. Los diseños de los circuitos contarán supuestamente con entornos urbanos más realistas y detallados, en los que habrá múltiples rutas alternativas posibles para cada uno de los cuarenta recorridos distintos en cinco países diferentes, aunque la verdad es que en este aspecto tienen mucho que demostrar, pues el último Need For Speed no contaba precisamente con unos diseños de circuitos muy espectaculares que digamos.

También van a rehacer el modelo físico para simular mejor las sutilezas del control y manejo de cada uno de los coches, además de todos los posibles cambios que podemos llegar a hacerle a cualquiera de ellos, incluyendo los que se produzcan por desperfectos y daños. Otro aspecto que se supone que va a ser más dramático serán las explosiones, así como las condiciones climatológicas, pero, hasta que podamos ver algún tipo de demostración del juego en marcha, no pensamos creernos sin más todo lo que nos digan en lo referente al apartado gráfico, aunque hemos de reconocer que las pantallas que hemos visto hasta el momento tienen muy buen aspecto, incluso teniendo en cuenta que sólo salen Porsches. Esperemos que no falte mucho para que podamos darnos una vuelta de prueba, y ampliar en próximos números la información referente a este título.

Los nuevos detalles gráficos

En esta última entrega de la serie Need For Speed, encontraremos unas cuantas novedades, como la posibilidad de correr con descapotables. El conductor completamente poligonal de anteriores ocasiones está ahora animado, e incluso volverá la cabeza para mirar atrás cuando demos marcha atrás. Otra gran novedad es la inclusión de daño, que afectará tanto al rendimiento como al aspecto.



▲ Parece que se está poniendo mucha atención a los pequeños detalles. Este Boxster tiene incluso limpiaparabrisas, aunque no sabemos si se podrán poner en marcha cuando las condiciones meteorológicas lo hagan necesario.



▲ Mirad cómo el conductor de este 550 Spyder se inclina al tomar la curva, de igual forma a como lo haría un conductor humano mientras conduce. Fijaos también en los impresionantes detalles de los faros y el escudo de Porsche en el capó.



▲ El juego ya cuenta con muchos efectos (típicos de la serie) de humo y patinazos muy realistas. Todavía no está claro si los recorridos serán de punto a punto o circuitos circulares, aunque esperamos una mezcla de ambos.

Conduce un Porsche Clásico

Sólo ha habido otro título que contara con Porsche entre sus licencias, y fue Porsche Challenge, hace un par de años, pero en ese juego sólo podías conducir un Boxster. En Need For Speed: No Limits, tendremos a nuestra disposición prácticamente cualquier Porsche que queramos. No sólo tendremos la oportunidad de darnos una vuelta en la mayoría de los Porsche que pueden circular normalmente por las calles, sino que también podremos pilotar algunos de los más legendarios vehículos de carrera de alto rendimiento, tanto pasados como presentes.



▲ El Porsche 917 de 1970 ganó prácticamente todas las carreras en las que participó por todo el mundo, incluyendo el Campeonato Mundial de Marcas y el Campeonato Mundial de Resistencia.



▲ Podremos llevar cualquiera de las múltiples encarnaciones del GT1.



▲ Los ángulos de cámara utilizados en el modo repetición parecen muy realistas, lo que contribuye a que los coches tengan aún mejor aspecto.



▲ Estarán representados todo tipo de Porsches, desde los más espectaculares...

▼ ... a los más vulgares, si es que alguien se atreve a llamar vulgar a un Porsche, claro.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

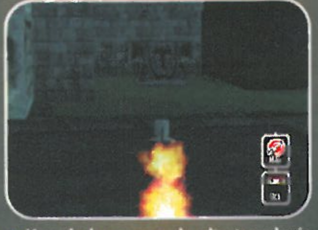
Controla la artillería pesada del siglo XXI

Un Armamento Completo

No importa qué tanque escojamos, siempre podremos acceder a la misma impresionante gama de armas super-potentes. Tenemos minas, munición de mortero, o misiles buscadores, que hacen que la tecnología bélica actual quede completamente en ridículo.



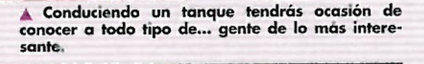
▲ El lanzallamas es una de las armas más rudimentarias del juego, pero no por eso deja de resultar de lo más efectivo.



▲ Una de las armas de alta tecnología que más molan son los misiles dirigidos. Lanza uno y no sólo tendrás una vista de "cámara del misil", sino que podrás dirigirlo manualmente hacia su objetivo.

Ambientado en un futuro muy cercano y, naturalmente, post-apocalíptico, BattleTanx: Global Assault enfrenta entre sí a una serie de bandas rivales por el destino de un chaval dotado con poderes telequinésicos, pues se supone que es el único que puede volver a traer la paz y el orden a nuestra tierra.

Somos Griffin Spade, un BattleLord del año 2006. El apocalipsis se desató en el año 2001 (el año que viene, vamos), con la llegada del letal virus X-2, que infectó sólo a las mujeres. Ahora quedan pocas, y han pasado a llamarse QueenLords, convirtiéndose en jefes de las bandas y objetos de adoración (como si actualmente no lo fueran ya). Tenemos un hijo con nuestra mujer Madison, que se llama Brandon. Tiene tres años y está dotado de increíbles poderes. Por desgracia, como no podía ser menos, el niño es secuestrado por la malvada QueenLord, que pretende hacer uso de sus poderes para lograr la dominación mundial, no la paz mundial. La lucha por el futuro de la Tierra se desarrolla a lo largo de 40 niveles de campaña, que se extienden por toda América, Europa y Asia. Cada nivel cuenta con ocho objetivos diferentes, así que, como os podréis imaginar, no nos faltarán cosas que hacer y, por supuesto, cosas que ver. De hecho, nos moveremos por lugares bastante conocidos (bueno, puede que no los conozcamos personalmente, pero seguro que todos sabemos cuáles son y dónde están ¿no?), entre los que se incluyen Londres, Washington, San Francisco, París y Moscú. Cada uno de estos



▲ Conduciendo un tanque tendrás ocasión de conocer a todo tipo de... gente de lo más interesante.



▲ Las bandas rivales no destacan precisamente por seguir unos criterios de selección muy estrictos para escoger a sus nuevos miembros.



▲ Algunos de los tipos que nos encontraremos a lo largo de la aventura tienen toda la pinta de ser mutantes de un futuro posapocalíptico.



No importa dónde vayas, siempre aparecerán enemigos a patadas

▼ Este pequeño tanque no está nada mal, pero si lo pilla por banda un mamotreto como ese, ya se puede ir despidiendo.





▲ Esta es Madison, nuestra mujer. El hecho de que queden pocas mujeres en el futuro no quiere decir que nos tengamos que conformar con cualquiera ¡vaya pibón!



¡Allá va! Un buen disparo de mortero resulta estupendo para sorprender al enemigo desde cierta distancia.

▲ Los tanques del juego van desde modelos "clásicos", estilo el M1 Abrams, hasta algunos cacharros absolutamente alucinantes y extraños.

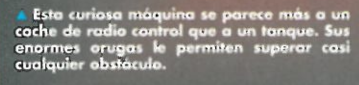


▲ Dicen que el juego va a ofrecer varias modalidades multijugador, que van desde el típico DeathMatch hasta otros de Capturar la Bandera.

Monstruos de Metal

Habrá unos trece tanques diferentes en el juego, que van desde enormes gigantes hasta pequeños pero ágiles vehículos de exploración.





▲ Esta curiosa máquina se parece más a un coche de radio control que a un tanque. Sus enormes orugas le permiten superar casi cualquier obstáculo.



▲ Por la otra punta tenemos este pequeño vehículo, más parecido a un coche, que puede usar su velocidad para correr en círculos alrededor de sus enemigos, pero no está muy bien blindado que digamos.

lugares estará, como os podréis imaginar, repletos de edificios que echar abajo y rampas desde las que saltar. Todos los escenarios urbanos son completamente destruíbles. Podremos destrozar edificios, farolas y todo tipo de objetos que nos encontremos. Pero tendremos que hacerlo con cuidado, pues las explosiones serán super-realistas, con efectos de fuego y explosiones y trozos de metralla que saldrán despedidos de todo lo que destruyamos. Además, los misiles y proyectiles dejarán estelas y producirán explosiones de partículas. Prometen que la inteligencia artificial de nuestros enemigos será dinámica, por lo que usarán todo tipo de tácticas variadas y diferentes para acabar con nosotros.

Podréis controlar hasta un total de 13 Tanques de Combate diferentes, cada uno con sus propias características físicas y atributos de combate. Entre los nuevos modelos se incluyen, por ejemplo, un tanque aerodeslizante que flota sobre el suelo, evitando la mayor parte de los obstáculos, un tanque ligero con cañones gattling, o un Rino-tanque virtualmente indestructible. Hay planeado un buen número de armas diferentes para complementar el cañón principal de tu tanque, incluyendo minas, lanzallamas, lásers, dispositivos de camuflaje, radares, misiles dirigidos e incluso armas nucleares. De todas ellas, tres serán exclusivas de la versión de PlayStation. Están previstas al menos seis modalidades multi-jugador diferentes. Por ejemplo, la modalidad BattleLord es una variante del típico juego de capturar la bandera, en la que cada jugador tratará de capturar todas las QueenLord de sus oponentes y llevarlas de vuelta a su propia base. Otra variante de capturar la bandera es Frenzy, en la que los jugadores tendrán que rescatar QueenLords que aparecen en cada nivel al azar, y el primero que logre rescatar a diez, gana. Otra algo menos tradicional es Hold 'Em, en la que un jugador se verá obligado a rescatar a una QueenLord de la parte central del mapa, llevarla a su base, y defenderla del oponente durante 30 segundos para poder ganar. El Convoy suena especialmente interesante: asigna a un equipo un convoy que tendrá que proteger y al otro la tarea de destruirlo, el que logre cumplir su objetivo, gana. Con una buena cantidad y variedad de armamento pesado de gran potencia, misiones individuales y modalidades multi-jugador, BattleTanx: Global Assault tiene aspecto de convertirse en la bomba. Veremos cómo aguanta cuando llegue el momento de entrar en acción en los próximos meses.

A EXAMEN

No hay nada mejor que pasar un control a todos los juegos que están en el mercado para orientarte acerca de cuáles merecen la pena y cuáles no. Los que aprueben podrán recibir el gran honor de formar parte de tu almacén personal de juegos; si no superan esta prueba mejor ni los mires.

Puedes estar totalmente seguro que los que no pasen el examen será por que no lo merecen y por el contrario las notas altas sólo estarán reservadas para aquellos juegos que forman parte de la élite de Playstation.

INDICE

El análisis más profundo y objetivo de los nuevos lanzamientos.

Rompiendo esquemas, el estilo PSM.

ANALIZADOR ★ PSM

GRAFICOS	6
Sin ser nada del otro mundo cumplen.	
MUSICA Y FX	5
El ruido de los motores suena como en el Spectrum.	
CONTROL	7,5
Buen control analógico y aprovechamiento del Dual Shock.	
INNOVACION	7
Buena mezcla de simulación y arcade de vuelo.	
JUGABILIDAD	8
Si te gustan los aviones tienes juego para rato.	

Interes: 1ª. HORA · 1ª. DIA · 1er. FIN SEMANA · 2º. FIN SEMANA · 1er. MES · 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Te sentirás realmente como un piloto. Aprendizaje muy progresivo. Las misiones al no ser complicadas aumentan la jugabilidad.

El ruido de los motores se parece más a una licuadora que a un avión. ¡Por dios, por dios! a estas alturas...

Aquí te explicamos las puntos fuertes y débiles del juego. Tendrás una información rápida y resumida de lo que te contamos en nuestros análisis.

Las características más importantes para puntuar un juego. Todas puntuadas del 1 al 10.

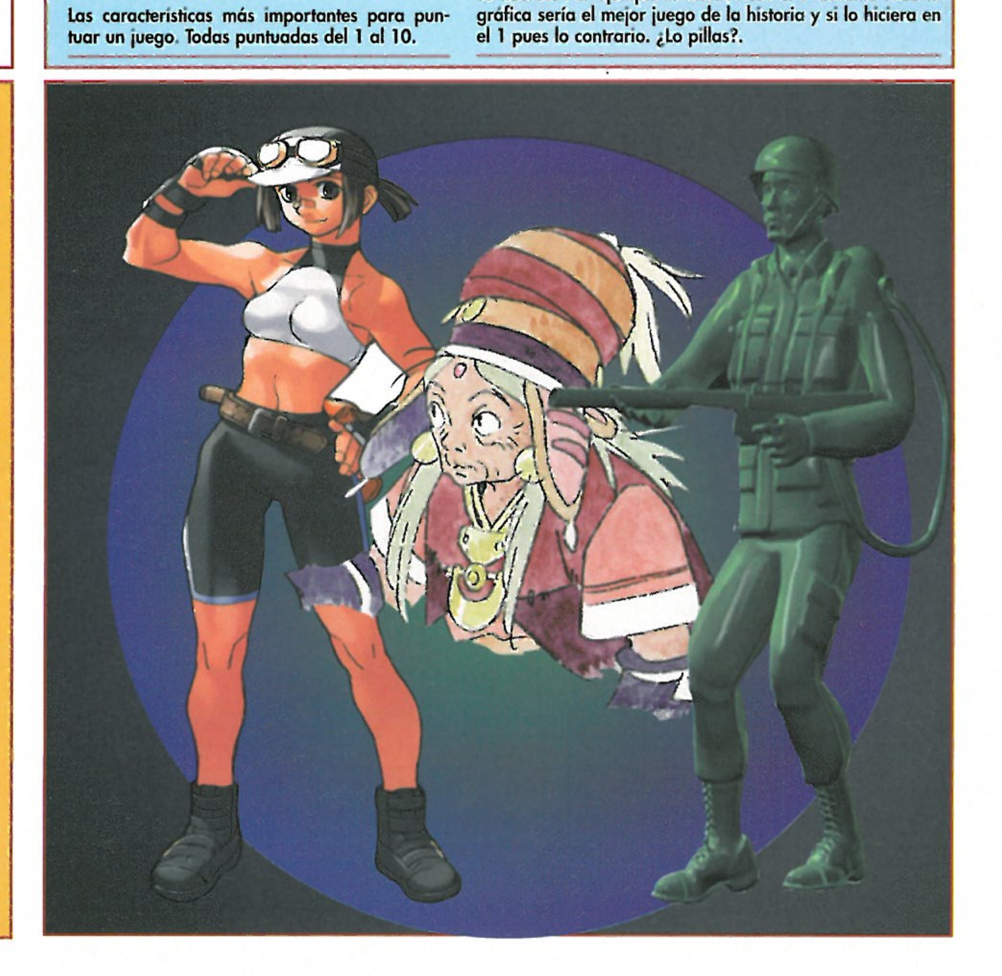
Aquí se analiza la durabilidad de los títulos, esto quiere decir que a medida que pase el tiempo mantiene o pierde su interés. Por ejemplo si mantuviese el 5 durante toda la gráfica sería el mejor juego de la historia y si lo hiciera en el 1 pues lo contrario. ¿Lo pillas?.

Como puntúa PSM

En PSM nos tomamos los análisis muy en serio, por esta razón hemos confeccionado esta tabla que te dará la información de la forma más clara y objetiva sobre calidad de los juegos. Si es malo suspende y aprobarán solo los que realmente lo merezcan.

Qué significan nuestras puntuaciones

0-4,5	Suspenso, mejor ni mirarlo. Si te lo compras allá tu.
4,5-6	Aprobadillo, cógelo si te gusta mucho el género.
6-8	Seguro que no te decepcionará. Esta es la nota media más habitual y te garantiza encontrarte ante un programa de buena calidad.
8-9,9	Cuando un juego supera el ocho quiere decir que es sobresaliente y por lo tanto una compra obligada para todos, no puedes perdértelo.
10	Esta nota sólo será alcanzada por los juegos que escriban la historia de la PlayStation. No lo olvides el 10 es sólo para los más grandes.



1 6 2 jugadores | 2x CD | Distribuidor Sony CE | Desarrollador Polyphony | Fecha de salida Disponible | Tipo Conducción | Marzo 2000



La Historia Más Grande Jamás Pilotada

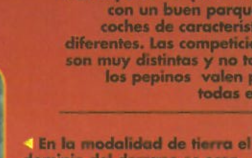
En la Preview del número anterior ya os dimos un montón de detalles y datos acerca de cómo sería el mejor juego de coches de la historia, con lo que no vamos a extendernos más sobre la mecánica del juego que estamos seguros ya conocéis de sobra. Si acaso decir que nos equivocamos al decir que tendría más o menos 600 coches; pues no, ¡la cifra se aproxima a los 1000! Muchos son variaciones del mismo modelo, pero da igual, sigue siendo una pasada.

En este análisis más a fondo queremos centrarnos más en explicaros un poco como sacar el mayor partido posible a esta maravilla contenida en dos CD. Uno es exclusivamente para el modo GT y el otro para el Arcade. Por cierto, un detalle curioso es que si frotáis con un paño la carátula del CD del modo GT desprenderá un cierto olor a goma o embrague quemado, típico en cualquier "box" de carreras. No diréis que no es original ¿No?



◄ Tendrás que tener cuidado en algunas curas. La cuestión no es entrar más rápido sino sdaber trazarlas.

Pues el juego está lleno de detalles como éste: Por ejemplo a la hora de elegir las ruedas tendrás la opción de seleccionar neumáticos Sport baratitos, Lisos de competición con diversos niveles de dureza, de tierra para pruebas de rally y una opción que se llama Profesional. Aquí es donde está el detallazo; estos neumáticos, llamados "de control" son especiales para conducir con un volante en vez del Dual Shock, proporcionando una sensación de pilotaje con unas cotas de realismo nunca alcanzadas.



► Es importante que te hagas con un buen parque de coches de características diferentes. Las competiciones son muy distintas y no todos los pepinos valen para todas ellas.

◄ En la modalidad de tierra el dominio del derrape es esencial. Si no lo manejas bien, además de llegar el último, te comeras todos los quitSamiedos que te encuentres por el camino.



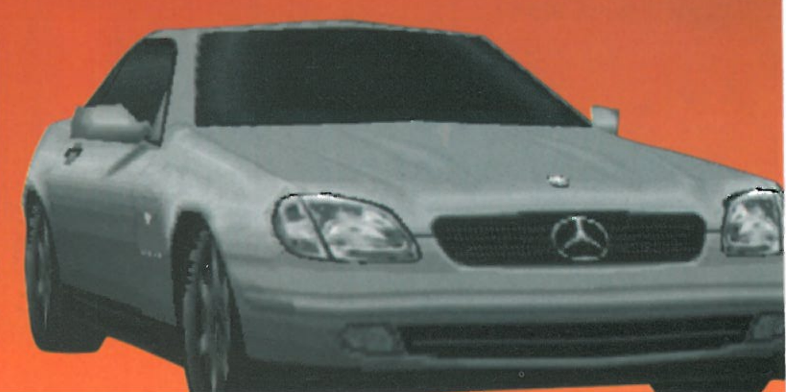


▲ Si quieres un pedazo de pepino, vete a los concesionarios y entra en la tienda de "Especiales" verás que alucine.

Siguiendo con los detalles curiosos del juego debemos mencionar que existe una opción llamada "Transferir datos" en la que podrás comerciar con los coches de tu garaje con otro colega, combinar récords y una sorpresa que nos ha gustado un montón: si tienes Gran Turismo 1 podrás meter tu tarjeta de memoria con los datos del juego y "convalidar", por llamarlo de alguna manera, tus exámenes de conducir en esta segunda parte. Si, has leído bien, si tienes estos datos no te hará falta volver a examinarte otra vez de los mismos carnets. Eso sí, los nuevos carnets tendrás que sacártelos, aunque no son tan difíciles como los de la primera parte. Mola ¿Eh?

Mas detalles: Además de la posibilidad de lavar los coches que ya se incluía en la primera parte (una chorrada, aunque es un detalle al fin y al cabo) ahora también podemos comprarle unas llantas más vacilonas a nuestros "bugas" preferidos y podremos elegir entre un montón de modelos de las más prestigiosas marcas como son O.Z., Speedline, BBS etc...

Un último detalle para ir abriendo boca. Nos ha dicho un amiguete nuestro de Sony que la intro no está hecha con imágenes reales sino con un vídeo de Gran Turismo 2000 de PlayStation 2; prepara un babero muy grande para toda la baba que vas a soltar viendo esta intro.

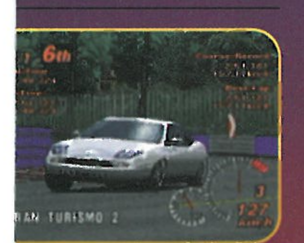




primero que tienes que hacer si res jugar en el modo Gran Turismo sacarte todos los carnets que das para competir en el máximo ruebas posibles .



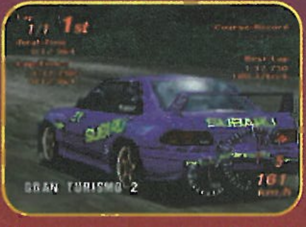
▲Ten cuidado con las concentraciones en las curvas, algunos pilotos son muy puñeteros y te sacarán fuera de la pista.



n esta ocasión, los "japos" han ido en cuenta los diferentes mode- de coches europeos como este FIAT, ual es un puntazo.



▲ Al principio empiezas con 10.000 créditos. Vete a la ciudad de concesionarios nipones y comprate un pepino de segunda mano.



▲Una vez que tengas los créditos suficientes, puedes mejorar los coches tocando el motor, las ruedas, etc., aunque algunas modificaciones cuestan una pasta.

MODO ARCADE

Este modo es en sí mismo un juego independiente (aunque se complementa) del modo GT. Explicamos esto: Al principio en el disco Arcade sólo hay unas cuantas pistas disponibles que se verán aumentadas a medida que vayas ganando pruebas en los tres modos de dificultad y en las tres categorías de coches A, B y C. Además, y de ahí viene lo de que es complementario con el modo GT, cuando ganes el Campeonato Gran Turismo en el otro disco, abrirás todos los circuitos del modo arcade además de añadir la opción de participar con los coches que has ido ganando en el modo GT. Luego, a medida que vayas ganando pruebas en el modo Arcade, desbloquearás una nueva categoría de coches llamada "E" de Especiales, donde encontrarás auténticos pepinos. Cada vez que ganes una carrera desbloquearás, bien uno de esta clase, bien uno de rally.

Es sólo en el disco Arcade donde se encuentra la opción de dos jugadores. Aquí puedes elegir participar con otro colega, a pantalla partida, con los coches de las categorías A, B, C y E o bien cargar tu garaje y el de la tarjeta de memoria de tu colega con lo que el pique está asegurado.

MODO GT

El desarrollo del juego es muy similar al del anterior si bien se han añadido cerca de 18 pistas nuevas además de las que ya conocíamos.

Lo primero que tienes que hacer es sacarte los carnets, por supuesto si tienes los de la primera parte cárgalos y te librarás de repetirlos. En GT 2 el número de licencias ha aumentado y a las ya conocidas del anterior, A y B, se suman I-C Internacional, I-B Internacional e I-A Internacional. Una vez tengas todos estos, aparecerá un nuevo carnet llamado Categoría Especial "S". Pero no temas, no es nada difícil sacárselos todos, por lo menos con la categoría de Bronce. Ni que decir tiene que cada por cada carnet que consigas con la calificación de "Oro"

Copas Monomarca

Bueno, por si todo esto te ha parecido poco, hay muchas más pruebas. ¿Más? Pues sí, tío, sí. Cada marca de coches cuenta con su propia carrera particular o "Copa Monomarca" en las que sólo podrás participar con los coches exigidos para cada una. En cada una hay dos tipos para el modelo de coche, una carrera con los coches de serie y otra con los mismos pero preparados por ti. Algunas marcas cuentan hasta con 3 y 4 copas monomarca con diferentes modelos de coches. Una pasada teniendo en cuenta la cantidad de fabricantes que hay en este juego.

De verdad creemos que va a ser muy difícil que salga algún juego de coches que supere a este en número de coches, pruebas y opciones; si a todo esto le añadimos la calidad gráfica, su excelente control, su jugabilidad y el musicón con que cuenta, podemos decir sin temor a equivocarnos que estamos ante un juego 10. Es posible que alguno piense que los de Polyphony Digital podrían haber pulido un poco más los gráficos (muy similares a los del primer GT), o el modo rally o algún pequeño poligonillo que se cuela por ahí de vez en cuando. Cierto, son fallos, pero creemos que en este caso son totalmente perdonables dada la inmensidad del juego. En la redacción hemos discutido todo esto y después de largos debates hemos decidido darle un 10, porque en conjunto lo merece. Hala, ya está.



◄El Peugeot 206, es un buen coche para carreras con muchas curvas. Observa como se agarra y se maneja.





▲ Las curvas cerradas en "U" suelen ser muy puñeteras, lo mejor es que reduzcas antes de entrar y luego cruces el coche.



▲ Pisa a fondo el acelerador justo un instante de acabar la curva. Ganarás algunos segundos si lo haces bien.

obtendrás un cochazo. Nosotros, por falta de tiempo mas que por otra cosa, solo hemos conseguido el Oro en el B y nos han dado un precioso Honda S-2000 descapotable. Cuando los tengamos todos os lo comunicaremos en la sección de trucos.

Una vez hayas conseguido los carnets, el siguiente paso es hacerte con un coche. Te aconsejamos comprar uno de segunda mano y luego lo vayas mejorando poco a poco, porque cuando empieces a ganar pruebas, sobre todo las de los Eventos especiales, tu garaje irá aumentando de manera considerable con coches cada vez mejores. Ya tendrás tiempo, cuando hayas ganado mucha pasta, de comprarte caprichitos. Ahora lo que tienes que hacer es correr y ganar carreras y coches nuevos.

PRUEBAS

Liga Gran Turismo:
Se trata de ganar el campeonato del Mundo de GT. Para ello debes ir ganando los Campeonatos Nacionales de Japón, Francia, Italia, EEUU, Gran Bretaña y Alemania. Luego pasarás a los Internacionales de la Liga Europea y la del Pacífico para, una vez hayas ganado estas pruebas, participar en la Liga Mundial Gran Turismo donde podrás hacerte con el título de Campeón del Mundo y abrir así todas las opciones del modo Arcade (y ganar el fabuloso Toyota GT-One que no es moco de pavo, uno de los mejores coches del juego)



En esta competición, además de dinero por cada victoria, recibirás un nuevo coche cada vez que ganes un campeonato.

Por último si vas una pantalla más a la derecha de la Liga Mundial accederás al llamado Sintetizador de Eventos. Aquí puedes participar cada vez en un torneo diferente ya que los crea de manera aleatoria e infinita, además cuenta con cuatro niveles de dificultad. Recomendable para conseguir pasta, ya que los premios son bastante jugosos, o simplemente para cuando ya te hayas pasado el juego (o sea dentro de una buena temporadita) ya que cada campeonato que crea es diferente.

Evento de Tierra:
Esta es la mayor novedad de este GT 2. Son pruebas en circuitos o tramos de tierra en los que tendrás que participar con tus mejores coches de Rally (recomendado) o con coches de calle equipados con ruedas de tierra. Son 9 pruebas de 3 carreras cada una, entre las que se encuentra una de las más famosas carreras de montaña de EEUU: la subida a Pike's Peak (por cierto, o te haces con el Suzuki Escudo Pike's Peak Version para esta carrera o lo vas a llevar muy crudo para ganarla) En esta modalidad tendrás la oportunidad de pilotar todos los coches del Mundial de rallys actuales y del pasado como el fantástico Lancia Stratos, por ejemplo. Sin embargo hay que decir que no es este el mejor modo del juego y que nos ha decepcionado un poco, el control en este tipo de pruebas no es de lo mejor y creemos honestamente que no llega a la altura de un Colin Mc Rae. De todas formas es un intento de los programadores de meterse en un terreno que no es el suyo habitual y seguro que pasarás muchas más horas en las pruebas de asfalto que en estas; veremos que tal les queda en el GT 2000 para la PS2.

▲ Tienes como en todos tres modalidades de juego. Amater, normal y profesional. En esta tercera, la inteligencia artificial de los pilotos es impredecible. Te sorprenderá...

▲ En el modo Arcade, puedes definir el número de vueltas de las carreras, si no lo haces, estas suelen ser de dos vueltas.

Resistencia:
En el primer Gran Turismo contábamos con una prueba de resistencia de gran envergadura como era la carrera de 300Km. en Grand Valley y luego otras de menor distancia, como eran la nocturna de 30 vueltas y otra de 15. En esta ocasión se repite la de los 300 Km pero han añadido 6 más en plan a lo bestia. Ya puedes escoger tu mejor





◄ La modalidad de daños, te complicará aún más las cosas, no la utilices a menos que ya seas un experto si no quieres perder el tiempo y carreras.

sillón para correrlas todas, porque vas a necesitar de un montón de horas para acabártelas todas. Los premios son bastante sustanciosos, por ejemplo si finalizas la de 300 Km obtendrás un Subaru Impreza Rally del 99 y 500.000 Cr de bonificación. El resto oscila desde los 150.000 el más bajo hasta el "medio kilo" antes mencionado. Las pruebas, como hemos mencionado son 7: Grand Speed Valley de 300 Km, Apricot Hill de 200 Km, Seattle City de 100 millas, Laguna Seca de 200 millas (un auténtico tormento), Roma de 2 horas, Trial Mountain de 30 vueltas y Route 5 toda la noche (50 vueltas).

EVENTO ESPECIAL:

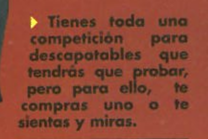
Estos campeonatos son ideales para hacerte con coches ya que por cada carrera que ganes obtendrás uno nuevo. Nosotros recomendamos que empecéis el juego por aquí para haceros con un garaje decente de la manera más rápida. Aquí las pruebas están clasificadas por categorías de coches y por sus características, ya sean potencia, tipo de tracción, coches familiares, deportivos, con turbo, sin turbo, clásicos etc.

hasta completar un total de 22 pruebas. En un alarde de tirarnos el rollo y considerando este modo de juego como uno de los más interesantes del juego, por lo que ya hemos explicado, os hemos preparado estos cuadros que tenéis a continuación para que sepáis que coches podéis ganar según la carrera en la que participéis. Nos ha costado un "potosí" y dos "potonos" conseguirlo con el poquito tiempo del que hemos dispuesto para poder incluirlo en este número y que así seáis los primeros en tener un avance de guía del juego. Esperamos que os resulte interesante, nosotros creemos que sí lo es.





▲ Fíjate en los brillos y reflejos de los coches. Están muy conseguidos.



▲ El legendario "Mini" te vendrá muy bien para las carreras con gran número de trazados a pesar de que tampoco es que ande mucho.



▶ Tienes toda una competición para descapotables que tendrás que probar, pero para ello, te compras uno o te sientas y miras.

Las estrelllas de Gran Turismo 2

Estos son los que creemos mejores de todo el juego. Algunos los conseguirás ganando pruebas, para otros tendrás que aflojarte el bolsillo.



Conseguirás esta maravilla cuando te hagas con el campeonato mundial Gran Turismo en el modo "Liga GT".



En el modo evento especial y en el reto de tracción central gana la carrera de Red Rock Valley y hazte con esta pasada de clásico.



Para hacerte con esta cabra loca tendrás que aflojar la mosca y gastarte dos kilos, merece la pena.

Eventos especiales

La manera más fácil y rápida de hacerte con un garaje medianamente decente en Gran Turismo 2 es participar en estas pruebas. Cada vez que ganes una carrera obtendrás un coche nuevo, menos las dos primeras. Recuerda que todas tienen sus limitaciones a la hora de participar basándose en la potencia y la clase de coche. En un alarde de tirarnos el rollo con vosotros nos hemos pasado todas las pruebas y aquí tenéis todos los coches que podréis obtener al ganarlas. De nada.

Reto para vehículos de tracción delantera

TAHITI ROAD LIMITE 295 CV

No está mal para empezar.

MID-FIELD LIMITE 345 CV

Variante del Toyota Trueno.

TRIAL MOUNTAIN LIMITE 394 CV



Uno de los semideportivos de Honda.

Reto para vehículos de tracción trasera

CLUBMAN STAGE R5 LIMITE 295 CV



Olvídate de esta patata sino quieres acabar de los nervios

SPECIAL STAGE R5 LIMITE 443 CV



No te servirá de mucho cuando tengas el 400.

MID-FIELD LIMITE 493 CV



Un buen coche para dedicarte a mejorarlo.

Reto para vehículos de tracción central

G. VALLEY WEST LIMITE 345 CV



Preparación deportiva del MR2.

HIGH SPEED RING LIMITE 493 CV



El mismo MR2 preparado por Tom's.

RED ROCK VALLEY LIMITE 591 CV



Un clásico. De los mejores del juego.

Reto para vehículos de tracción 4x4

SEATTLE SHORT — LIMITE 345 CV



Parece un familiar pero es una fiera.

SEATTLE CITY — LIMITE 394 CV



Un deportivo de edición limitada.

LAGUNA SECA — LIMITE 690 CV



Tu primer coche de verdad.

Copa "K" ultraligeros

ROMA SHORT — LIMITE 147 CV

Un compacto divertido de pilotar.

SEATTLE SHORT — LIMITE 98 CV



Cuidado un caracol te pide paso.

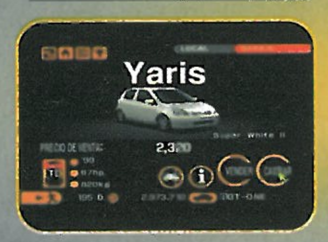
TAHITI ROAD — LIMITE 98 CV



Bonito aunque poco efectivo.

Copa de coches compactos

ROMA CITY — LIMITE 246 CV



Una patata para pijos.

SEATTLE SHORT — LIMITE 246 CV

No dirás que este no lo has visto por la calle.

AUTUMN RING — LIMITE 295 CV



Pequeño y manejable.

Copa de coches de lujo de 4 puertas

ROMA CITY — LIMITE 394 CV



Siempre mola pilotar un Accord.

SPECIAL STAGE R5 — LIMITE 493 CV



Prepara este coche y verás lo que es bueno.

HIGH SPEED RING — LIMITE 591 CV



Parece más de lo que es.

Copa de cohes potentes

SEATTLE SHORT SIN LIMITE CV



Muy divertido de pilotar.

SEATTLE CITY SIN LIMITE CV



No me digas que no es una fardada.

LAGUNA SECA SIN LIMITE CV



El coche más raro del juego.

Copa mundial de deportivos descapotables

GRINDEWALD LIMITE 345 CV



Muy equilibrado.

TRIAL MOUNTAIN LIMITE 591 CV



No te pierdas la sensación de pilotar esta máquina.

TAHITI ROAD LIMITE 246 CV



Bueno... para darse unos rulos.

Copa de coches antiguos

TAHITI ROAD LIMITE 246 CV



La evolución potente del gran CRX.

ROMA CITY LIMITE 295 CV

Un clásico que no deberías perderte.

GRINDEWALD LIMITE 394 CV



La última evolución del Celica para tu uso y disfrute.

Copa Wagon

ROMA SHORT LIMITE 394 CV



Los impreza son los mejores en las curvas.

SUPER SPEEDWAY LIMITE 394 CV



Imagínate a toda la familia a toda leche.

SS. ROUTE 5 LIMITE 394 CV



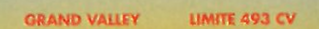
El más deportivo de los familiares.

Trofeo de vehículos Grand Touring

RED ROCK VALLEY — **LIMITE 394 CV**



Esto son palabras mayores. Un pepino.




GRAND VALLEY — **LIMITE 493 CV**



Mucha potencia para tan poco control.

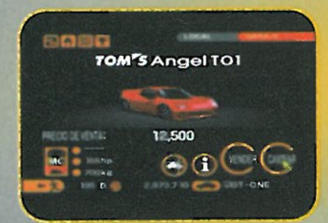
MID-FIELD — **LIMITE 591 CV**



Corre como un demonio, se agarra como una lapa.

Copa de vehículos deportivos puros

LAGUNA SECA — **LIMITE 394 CV**



Pequeño y manejable, una rata del asfalto.

DEEP FOREST — **LIMITE 443 CV**

Tommy Kaira es un genio preparando coches.

TRIAL MOUNTAIN — **LIMITE 591 CV**



Una máquina incontrolable.

Copa de nº1 con motores aspirados

AUTUMN RING — **SIN LIMITE CV**



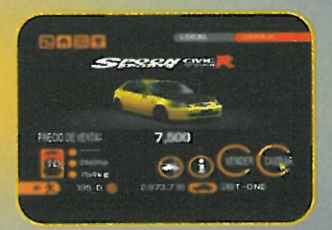
Precisa en curvas y potente.

GRIN DEWALL — **SIN LIMITE CV**



Bonito pero poco eficaz.

LAGUNA SECA — **SIN LIMITE CV**



No, no nos hemos equivocado, es que te dan el mismo coche.

Copa del nº1 con motores turbo ajustados

SSROUTE 5 — **SIN LIMITE CV**



Los Skyline son los coches más populares en Japón.

TEST COURSE — **SIN LIMITE CV**



La versión más deportiva del Nismo 400.

DEEP FOREST — **SIN LIMITE CV**



Aceleración brutal, más de 1.000 "burros". Cuidado con las curvas.

Campeonato de las Estrellas de Gran Turismo

SUPER SPEEDWAY — **SIN LIMITE CV**

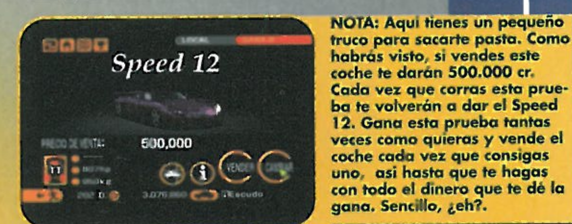
Parece que va sobre railes, ideal para las curvas cerradas.

SS ROUTE 5 — **SIN LIMITE CV**



La evolución del R33, algo más potente.

RED ROCK VALLEY — **SIN LIMITE CV**



NOTA: Aquí tienes un pequeño truco para sacarte pasta. Como habrás visto, si vendes este coche te darán 500.000 cr. Cada vez que corras esta prueba te volverán a dar el Speed 12. Gana esta prueba tantas veces como quieras y vende el coche cada vez que consigas uno, así hasta que te hagas con todo el dinero que te dé la gana. Sencillo, ¿eh?.

Se fabricó tan potente que no se pudo homologar.

ROMA CITY — **SIN LIMITE CV**



No te confundas, corre mucho más de lo que aparenta.

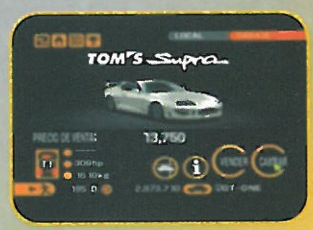
LAGUNA SECA — **SIN LIMITE CV**



Todo un prototipo en versión de calle, una gozada.

Trofeo Super Touring

APRICOT HILL — **LIMITE 493 CV**

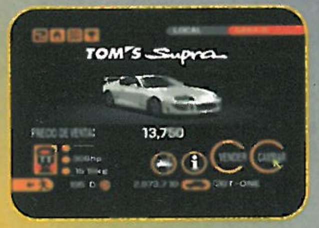


La versión del Supra por el tío Tom's.

TRIAL MOUNTAIN — **LIMITE 493 CV**

Y esta es la oficial de TRD.

LAGUNA SECA — **LIMITE 493 CV**



Anda que no hay coches en el juego para que tengan que estar repitiendo.

DEEP FOREST — **LIMITE 493 CV**



Precioso, potente, pero poco manejable.

ROMA CITY — **LIMITE 493 CV**

¡Y dale con repetir coches!.

Copa de vehículos deportivos de los años 80

TRIAL MOUNTAIN **LIMITE 197 CV**



Sinceramente, preferimos el Civic sin "culo".

SS ROUTE 5 **LIMITE 345 CV**



¡Hola...¡ ¿Hay alguien? ¡Que no repitáis los coches, leche¡.

DEEP FOREST **LIMITE 345 CV**



Este es el Civic al que nos referimos con lo de sin "culo".

SEATTLE CITY **LIMITE 394 CV**



Bonito si que es, aunque un poco patata también.

TAHITI ROAD **LIMITE 394 CV**



Otro de esos misiles para las carreras de Dragsters.

Campeonato GT 300

5 CARRERAS **LIMITE 591 CV**

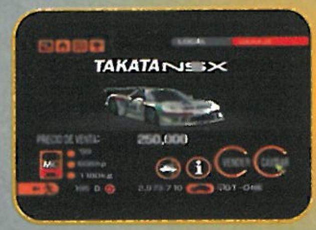


Muy equilibrado y divertido de pilotar.

En esta ocasión conseguirás el premio después de correr 5 carreras y sumar el mayor número de puntos posibles. Las pruebas son: Grand Valley East, Laguna Seca, Deep Forest, MidField, Apricot Hill.

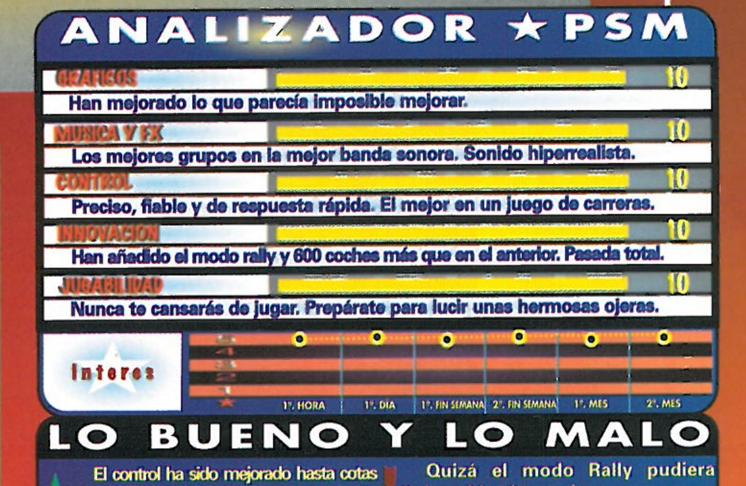
Campeonato GT 500

5 CARRERAS **SIN LIMITE CV**



Otra versión deportiva del polémico NSX.

Las condiciones en esta prueba son las mismas que en la de GT 300 solo que aquí no existe limitación alguna de potencia. Las carreras son: Laguna Seca, Super Speed Way, Roma City, Trial Mountain y Apricot Hill. Ojo porque ahora los coches son más potentes y más perros.



PUNTUACIÓN FINAL:



GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ

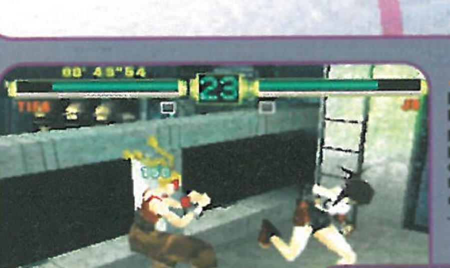
SQUARE SUBE AL RING A SUS PERSONAJES DE ROL

Cuando oímos el nombre de Square siempre nos vienen a la mente los mejores juegos de Rol que se han creado para nuestra gris. Salvo raras incursiones en otros géneros (con Einhander, por ejemplo) esta compañía siempre ha estado asociada a los RPG; de hecho han sido ellos los encargados de conseguir que este género, antes solo aceptado por una fanática minoría, diera un importantísimo salto al gran público con joyas como la saga de Final Fantasy.

En asociación con Namco y con Dream Factory crearon un juego de lucha, muy al estilo Tobal, para las máquinas de los salones Arcade llamado Ehrgeiz, cuyo principal atractivo era la posibilidad de luchar a mamporro limpio, sin magias ni invocaciones, con personajes de Final Fantasy como Cloud, Tifa o el mismísimo Sephiroth. Ahora, después de su paso por los salones, ha llegado a nuestra gris la conversión de un juego que hará las delicias de los fans de Cloud, Tifa y toda esta banda.

Los gráficos fluyen con bastante suavidad a 60 fps, los personajes son grandes y s e

◄ Los ataques de proyectil pueden reemplazar o potenciar tu arma de combate, además de otros muchos ataques potentes que puedes realizar co dichas armas cuan do tu personaje está cargado.



◄ Tifa se encuentra entre los personajes de Final Fantasy VII con los que se puede jugar desde el principio del juego, junto con muchos otros completamente nuevos y originales.



► Se puede establecer un sistema de puntuación para los mejores combos y el mayor número de golpes cuando el asalto termina porque se acaba el tiempo en vez de por K.O.

MISIONES DE LUCHA

El modo Quest popularizado por Tobal Nº. 1 y Tobal Nº. 2, este último exclusivo para Japón vuelve con enemigos más duros de pelar y enormes laberintos.



◄ Mejora tus armas y armadura en la tienda gracias a las joyas que recoges en tus conquistas.

► La enorme misión por los laberintos de Ehrgeiz hará que te enfrentes a todo tipo de poderosos enemigos y extrañas bestias.



mueven con soltura, ofreciendo la posibilidad de utilizar sus manos y pies o bien sus armas tanto para atacar como para defenderse. Casi todos tienen la habilidad de usar un arma durante el combate (son especialmente espectaculares el espadón de Cloud y la Masamune de Sephiroth) que puede ser desenfundada y guardada en cualquier momento para efectuar ataques sorpresa cuando menos se lo espera el adversario. Los escenarios de lucha son completamente en 3D, los rings en muchas ocasiones no son planos y cuentan con diferentes alturas y objetos donde puedes guardar tus espaldas o bien atacar a tu oponente desde una altura superior saltando encima de él, por ejemplo(por supuesto debes tener en cuenta que la misma estrategia puede ser utilizada por tu rival para acabar contigo). En cualquier caso la libertad de movimientos por el escenario es total, lo que hace que los combates no siempre los gane el más fuerte, sino el que mejor estrategia emplee.

Aparte de los típicos combates por barra de vida y tiempo de todos los juegos de lucha, Ehrgeiz incluye un montón de opciones y subjuegos entre los que se encuentran un modo Quest (Modo Historia); una especie de puzzle territorial en el que debes ir haciéndote con todos los cuadros posibles de tu color para ganar y en el que puedes golpear al contrario para que no lo consiga; una especie de pequeñas olimpiadas en las que tendrás que ganar una serie de pruebas como son el salto de vallas o coger el primero la bandera o un curioso modo de carreras en el que tienes que llegar el primero después de un número de vueltas y en el que vale todo.

En el modo Quest deberás elegir uno de tus luchadores preferidos e internarte en una especie de mazmorras donde el juego adquiere un cierto sabor a RPG, solo que aquí los combates no son como en un clásico juego de Rol sino que se desarrollan en tiempo real, en 3D, efectuando combos y con la posibilidad de hacerte con mejores armas, protecciones e incluso mejorar las habilidades de tu luchador en las "posadas" que encontrarás.

En todos los modos de juegos contarás con un montón de movimientos, golpes especiales y combos, algunos de ellos realmente difíciles de realizar durante el fragor de la batalla, aunque si no quieres complicarte la vida puedes luchar con sólo tres botones y simplemente liarte a repartir sin más.

Hay que decir en su contra que en el modo normal de lucha quizá sea demasiado fácil acabar con todos los oponentes en cuanto cojas un poco el tranquillo del juego y escojas alguno de los personajes especiales.

En resumen diremos que el mayor atractivo del juego, sobre todo para la legión de fans de Final Fantasy, es la posibilidad de jugar con personajes como Cloud, Sephiroth, Tifa o Yuffie y los subjuegos que incluye, que por sí solos podrían formar un juego aparte. No debemos olvidarnos tampoco de que es un juego Square, lo que supone una garantía de calidad gráfica a toda prueba. Sin embargo en el aspecto negativo debemos decir que se trata de un juego de lucha bastante flojito (quizá sólo se salve un poco por el Modo Quest) ampliamente superado por clásicos del género como Tekken 3 o Soul Blade, por citar un par de ellos. Otro aspecto negativo es que llevábamos mucho tiempo esperando la llegada de este título y es posible que, a pesar de la expectación creada entre todos los fans de FF, alguno quede decepcionado.



▲ Poder jugar como Cloud, Strife y otros personajes de Final Fantasy seguro que atraerá a mucgos jugadores, pero es la gran variedad de modalidades lo que los mantendrá jugando.



◀ Muchas de las fases cuentan con múltiples niveles en forma de cornisas y balcones. Los ataques pueden ejecutarse desde encima o debajo de los oponentes, pero la persona que logre colocarse en la posición más alta tendrá clara ventaja sobre su contrincante.



▶ Los movimientos especiales del juego son muy explosivos, pero por desgracia tienden a ser un poco cutres.

LOS MINI JUEGOS

Square ha incluido una serie de mini-juegos exclusivos para la consola, que pondrán a prueba tus habilidades y te ayudarán a obtener ciertos secretos.



▲ Un extraño juego de puzzles con la posibilidad de dejar K.O. a tu oponente espera a los jugadores en el mini-juego Battle Panel.



▲ En el modo Battle Race tendrás que dar vueltas alrededor de circuitos con distinto trazado para derrotar a una serie de oponentes, a los que también podrás golpear.



▲ El modo más extravagante con diferencia es Battle Beach, en el que puedes participar en atrapar la bandera, carreras y salto de vallas.

▼ El modo Quest cuenta con algunas carac ticas bastante novedosas. Necesitas comer dieta equilibrada para poder hacerte más fuerte y puedes combinar las armas que encuentres o compres para crear otras me con un número casi infinito de combinacio



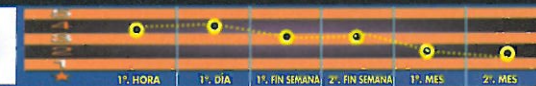


▲ Desde la mismísima secuencia de presentación, se puede ver que hay una casa importante tras este juego, pero en este caso resulta que no es una, sino dos.

ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9
Es un juego Square y eso significa calidad gráfica	
MÚSICA Y FX	9
Acompaña al juego sin más. Los gritos de los luchadores molan.	
CONTROL	5
Bastante malo en algunas ocasiones, sobre todo al moverte por los escenarios.	
INNOVACIÓN	9
Puedes pelear con tus personajes de FF. Bien lo de los mini-juegos.	
JUGABILIDAD	6
Puede resultar demasiado fácil para los forofos de los juegos de lucha. Prueba el Modo Quest.	

Interes



LO BUENO Y LO MALO

▲ Puedes jugar con los personajes de Final Fantasy VII.
▲ El sistema básico de lucha es sencillo de aprender.

▼ El sistema de lucha acaba resultando imposible de dominar.
▼ Los rings tienden a quedarse más bien canijos.

PUNTUACIÓN FINAL:



KILLER LOOP

MAS CARRERAS FUTURISTAS

En algún momento de un oscuro futuro, en el que el que las reservas de petróleo de la tierra han terminando agotándose tras tanto tiempo de explotación indiscriminada a manos de la humanidad, los ingenieros han acabado desarrollando un sistema magneto-kinético para los coches que permite que se desplacen a increíbles velocidades por railes de metal. Por supuesto, ya sabemos cómo somos los humanos con esas cosas, así que, naturalmente, nos faltó tiempo para empezar a montar todo tipo de campeonatos de carreras peligrosas en las que abundan las curvas suicidas y en las que se permite el uso de armas variadas.

No creemos que vayamos a pillar a nadie por sorpresa si decimos que este juego está más que sutilmente inspirado en la popular serie Wipeout, que tan buenos ratos nos ha hecho pasar. El principal problema que tiene es que no logra arrancar, y desarrollar un estilo propio, lo suficientemente diferenciado de la saga de la que toma su fuente de inspiración, aunque, eso sí, logra ofrecer un espectáculo de carreras increíblemente rápido, ameno, y que responde muy bien. Los circuitos están plagados de curvas y rizos que pueden acabar volviendo loco al más pintado, y nos obligarán a aprender a manejar con bastante soltura nuestros controles magnéticos, así como los botones para deslizarnos a la izquierda y la derecha, si tenemos intención de dominar el fino arte de tomar las curvas sin salir despedidos por el espacio, vamos, para no cagarla de mala manera en la primera curva.

Los vehículos se llaman algo así como trípodes deslizantes de carreras (¡toma ya, nombre majo! ¡que no suena a serio y solemne ni nada!). Podemos escoger entre más de doce diferentes, que representan a los tres equipos que compiten por la victoria (Equipo Hartmann & Koch, Equipo Sinus y Equipo Pulse). Cada uno de ellos tiene, lógicamente sus propias características de aerodinámica delantera y posterior, control y maniobrabilidad.

Cuenta con una buena variedad de circuitos, que tienen unos diseños bastante completos, y hasta podría decirse que rebuscados. Cada uno de estos circuitos está abarrotado de power-ups que podremos recoger, pero que son casi tan sosos como los que podíamos encontrarnos en Wipeout 3, aunque hay que reconocer que le añaden un toque más de emoción a la competición. Es una verdadera lástima que los efectos de nuestro armamento no resulten algo más espectaculares, pero, por lo que parece, los chicos de Crave han decidido sacrificar parte del nivel gráfico en beneficio de una mayor velocidad.

Un aspecto en el que Wipeout 3 supera fácilmente a este título es el referente al sonido. Aunque Killer Loop cuenta con los mismos efectos apagados de sonido y explosiones más bien sosas que aparecían en el anterior, la música deja mucho que desear. Imagináos los típicos ritmos de música techno que podáis y después los pasáis por una trituradora. Eso serviría para hacerse una idea bastante aproximada de lo que vais a tener que escuchar durante las carreras.

En conjunto, podemos decir que en el resultado final se aprecian más factores positivos que negativos, y el innovador diseño de los circuitos y el uso del magnetismo hacen de éste un título único, a pesar de su clarísima imitación de Wipeout, que le permitirá sobresalir entre el gran número de juegos de este tipo que han surgido al rebufo del éxito de la serie; así que lo mejor que podéis hacer es quitar la música y probar a daros una vuelta en uno de los trípodes de Killer Loop. Aunque lo que hayamos comentado aquí no suene especialmente positivo, estamos ante un producto que puede que os sorprenda agradablemente.



▲ Estos extraños vehículos que pilotamos se llaman trípodes deslizantes de carreras, y utilizan la energía magneto-kinética para desplazarse.



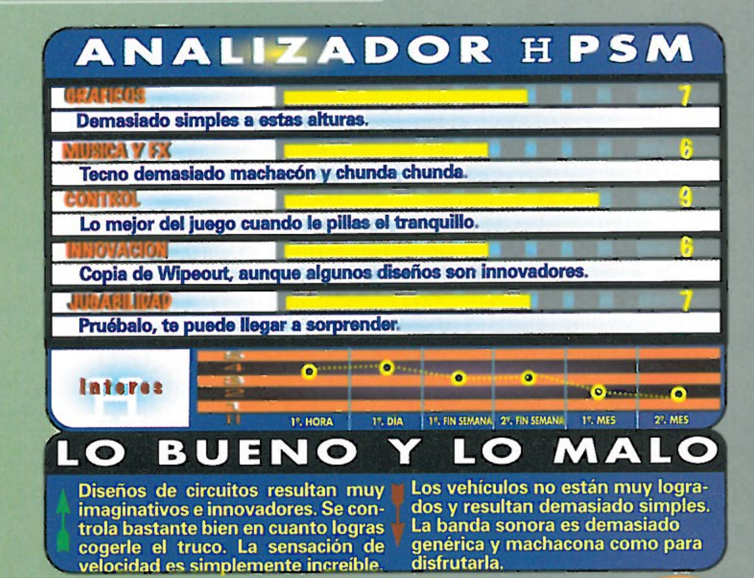
▲ Los circuitos están plagados de todo tipo de curvas y rizos suicidas que pondrán a prueba nuestras habilidades de piloto.



▲ Aunque los vehículos se vean demasiado cuadrados los circuitos están bastante bien diseñados.



▲ Tendremos que acostumbrarnos a manejar los controles magnéticos sino queremos acabar perdidos en el espacio.



PUNTUACIÓN FINAL: 7



Pequeñitos pero matones

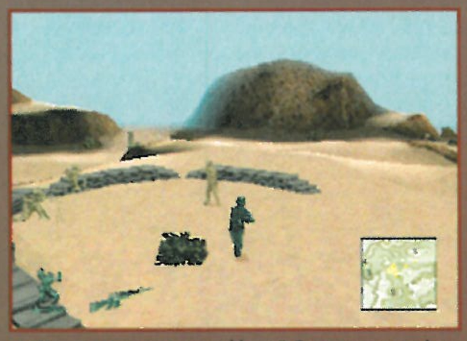
Los típicos soldaditos de plástico que solían venderse en sobres de papel en los kioscos, y que tantas horas de diversión proporcionaron a tantos miles de niños ya han pasado a la historia. Sin embargo, a 3DO se le ocurrió que no sería mala idea aprovecharlos para sacar un juego en el que se usara el hecho de que eran juguetes de plástico, para aliviar un poco la carga de violencia que tienen todos los juegos que se basan en situaciones de guerra (¡qué querrán, es la guerra al fin y al cabo!) y darle un cierto toque de humor. El resultado tuvo tanto éxito que ha acabado convirtiéndose en toda una franquicia, con varios títulos ya en el mercado internacional como Army Men: Sarge's Heroes, Army Men: Air Attack, o el que nos ocupa ahora mismo, Army Men 3D. Ya iba siendo hora de que se decidieran a distribuirlos en nuestro país, y nos alegramos de que al fin alguien lo haga de una vez.

El primero que ha llegado a nuestras manos es una especie de mezcla entre estrategia y acción en un entorno 3D (como el propio título dice) en tercera persona. Tenemos que llevar a un único soldado, Sarge, un aguerrido militar del ejército verde, que tendrá enfrentarse al ejército Caqui. Nuestro protagonista tendrá que ir cumpliendo una serie de misiones que se le van encargando, tales como "encuentra al espía con los informes secretos", "rescata a los prisioneros de guerra" o "localiza los suministros que necesita el ejército", así hasta un total de 18 misiones repartidas en tres entornos diferentes (desierto, alpino y bayou). Tendremos que poner a punto nuestra puntería y dominar los movimientos de Sarge, sobre todo los que le permiten rodar hacia izquierda y derecha, así como nuestra capacidad para resolver puzzles que nos permitan superar estos niveles. Por poner un ejemplo de los puzzles, en uno de los primeros niveles, para poder rescatar a unos compañeros tenemos que atravesar con un jeep un campo minado, para lo cual tenemos que haber encontrado antes el detector de minas que nos permita cruzarlo con seguridad. No es muy complicado, pero añade un interesante elemento de estrategia a la simple acción, puesto que no podemos lanzarnos sin más a recorrer el mapa, tenemos que andarnos con mucho cuidado, puesto que un simple mal paso que demos supondrá que estaremos acabados.

Además, aunque no nos haga ninguna gracia que nos puedan matar tan fácilmente como ocurre en este título y la parte estratégica haya que pensársela con cuidado, todo el juego tiene un aire bastante humorístico, como corresponde a una historia de soldados de juguete. Por ejemplo, como todos los soldados son de plástico, al usar el lanzallamas se funden, o al usar la ametralladora les saltan trocitos de ese material, los tanques acaban panza arriba cuando los destruyes y puede verse que están huecos por dentro, y así sucesivamente.

El uso de distintos tipos de armas también ayuda a hacer el juego más ameno, así como la posibilidad de conducir varios vehículos, como jeeps o tanques, pudiendo así hacer uso de su potente armamento. Aunque, a la hora de la verdad, las dos armas realmente útiles para terminar el juego son dos: aquella con la que empezamos como arma base, que cuenta con munición ilimitada, y las granadas, que pueden superar los obstáculos que no logra sobrepasar nuestro fiel fusil ametrallador. Con esas dos sobra y basta, aunque parezca increíble,

▲ Puedes subirte a vehículos como este Jeep y conducirlos. Otra de las ventajas es que también podrás usar su armamento.



▲ "Houston, tenemos un problema": Te encuentras rodeado y en territorio enemigo. Alguien da más...



▸ Aunque Sarge será el único personaje que llevemos a lo largo del juego, eso no significa que el resto de nuestro ejército no esté cerca para echarnos una mano de vez en cuando.



pues hay niveles que pueden llegar a resultar absolutamente desquiciantes hasta que logramos encontrar el camino más fácil entre las líneas enemigas para poder completar la misión que nos hayan encomendado en esa ocasión. Hay que tener en cuenta que, si una ametralladora o un tanque nos pilla de frente, puede acabar con nosotros de golpe. Por suerte, han sido lo suficientemente considerados como para no obligarnos a empezar el juego desde el principio, "sólo" tendremos que repetir la misión en la que nos encontramos (lo de "sólo" es un decir, porque, cuando ya hemos conseguido superar tropecientos mil obstáculos, acabar con un buen puñado de francotiradores y evitar un buen número de trampas, tener que volver a pasar todo eso acabará con la paciencia de más de uno), y, además, podremos repetirla cuantas veces queramos. Así pues, todo es cuestión de paciencia y buen control de los movimientos de nuestro sargento, y el nivel de dificultad no llega nunca a ser excesivo.

La verdad es que, aunque a primera vista las misiones puedan parecer variadas, al final resulta que no lo son tanto, y lo que empieza siendo muy curioso, divertido y entretenido, termina siendo un juego de esos que se olvidan una vez terminados. A diferencia de, por poner un ejemplo de este mismo mes, Chocobo Racing, que favorece que se juegue una y otra vez hasta descubrir todos los secretos, Army Men 3D cuando se acaba, se acabó, valga la redundancia, porque ya no hay más que ver. Eso no es que sea necesariamente malo, claro, hay muchos títulos que sólo se juegan una vez y no se vuelven a tocar, pero tienden a ser más bien del tipo aventura gráfica o similar, no de un estilo más cercano a los arcades. Si al menos contara con un número suficiente de misiones como para tenernos entretenidos mucho tiempo, se podría pasar por alto ese detalle, pero tampoco es eso. El caso es que acaba siendo un juego que se coge con muchas ganas, divierte mucho al principio, pero al cabo de unas horas hemos acabado con él y, a menos que nos hayamos enganchado tanto como para querer

res, que cuenta con un entretenido juego de capturar la bandera que se extiende por cinco mapas diferentes. Resulta muy sencillo y divertido, aunque tampoco tiene una especial profundidad, pero, al fin y al cabo, tampoco es eso lo que pretende.



▲ Estas cajas de munición nos resultarán vitales. Es mejor que no las desperdicies disparando a lo loco contra los enemigos, pues no hay tantas como crees.



▲ Te encontrarás a lo largo del juego un buen número de vehículos típicos del ejército, aunque naturalmente estarán representados en su versión de juguete.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS — 7,5
Bailes de polígonos, el personaje se queda atascado por algunos sitios.

MÚSICA Y FX — 7
Se agradecería mayor variedad en la música.

CONTROL — 9
Lo mejor del juego, en cuanto le coges el truco todo será mucho más fácil.

INNOVACIÓN — 8,5
La mezcla de estrategia y acción resulta bastante curioosa.

JUGABILIDAD — 8
Debería haber sido más largo, pero aun así es divertido.

Interes

1º. HORA	1º. DÍA	1º. FIN SEMANA	2º. FIN SEMANA	1º. MES	2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ Nuestro personaje se controla muy bien. El modo dos jugadores es muy entretenido. Interesante mezcla de estrategia y acción.

▼ El juego es demasiado corto y no resulta lo suficientemente variado, a pesar de los tres entornos.

PUNTUACIÓN FINAL: 8



MUCHO MAS QUE UN CLON DE POKEMON

JADE COCOON



▲ Syrus, el único pueblo que aparece en todo el juego, servirá a Levant como fuente de cotilleo, armas y provisiones, así como un medio para reunirse con Mahbu.



▲ Nuestra madre Phio nos contará algunas historias de lo que ocurrió con nuestro padre, que parece haber desaparecido.



▲ Podremos acceder a todos los lugares del pueblo desde un menú que aparece cada vez que sales de cualquier edificio o lugar.

La verdad es que resulta curioso ver cómo ha cambiado el panorama de los juegos de rol en poco tiempo. Hace unos años, lo que se gastaba por estas tierras eran fundamentalmente los productos "Made In USA" al más puro estilo AD&D y todos sus clones. Teníamos todos los productos oficiales de AD&D, más todos los Might & Magic, Elder Scrolls, Ultima y similares. Todos ellos dirigidos a un público muy fiel y fanático, que casi podría considerarse una "minoría de bichos raros", y eso que siempre había unos cuantos productos de este tipo en el mercado. Sin embargo, en los últimos años, una serie de grandes éxitos en el mundo de los PCs, que han tenido unas conversiones horrorosas para nuestra consola, como han sido los Warcraft o Diablo, que tocaban el tema del rol de una forma lo suficientemente superficial como para no espantar a los profanos, pero con la suficiente profundidad como para contentar a los roleros, han ido cambiando bastante el panorama. El otro factor absolutamente determinante del cambio fue que los japoneses, grandes aficionados a estos juegos, aunque con un estilo muy personal y diferente del occidental, decidieron empezar a exportar las toneladas y toneladas de productos locales que tenían, y que nunca llegaban a nuestros mercados. Cuando los occidentales descubrieron lo amenos y elaborados que estaban estos productos, se quedaron encantados. Y eso que los primeros eran bastante simplones en su aspecto gráfico, pero lo que importaba era la historia, la emoción, la aventura, y

LA GENTE DEL PUEBLO

A lo largo del juego tendremos ocasión de hablar con muchos y variados personajes entre los cuales están:



▲ Mahbu la mujer de Levant se verá obligada a enfrentarse a muchos problemas a lo largo de la aventura.



▲ La anciana del lugar Garai es una hechicera Nagi y se encargará de instruir a Mahbu para que nos ayude a la vez que nos dará consejos.



▲ Kelma es el hijo del herrero del pueblo y también el mejor amigo de Levant, siempre dispuesto a ayudarle de la forma que pueda.



▲ Koris, el Maestro de la Crisálida Azul vive en el primer bosque que exploramos el nos proporcionará entrenamiento.

de eso tenían a raudales. Y por fin se produjo la gran explosión en las consolas con la llegada del Final Fantasy VII. Desde entonces, el mercado no ha vuelto a ser el mismo, y prácticamente todo juego de rol posterior imita en mayor o menor medida a este título.

Ahora parece que Crave tiene verdadera intención de entrar a todo trapo en este género y, tras su Shadow Madness, hecho en USA, nos llega ahora otra historia, esta vez de manos de un desarrollador oriental, Genki.

Las primeras informaciones que nos llegaron no nos hacía esperar nada especialmente glorioso. En estos momentos de fiebre Pokèmon, es lógico que surjan productos de imitación hasta de debajo de las piedras. Sin embargo, este prometía algo más, prometía tener una historia, y no limitarse simplemente a recoger bichejos hasta hartarse. Podría haber sido una combinación bastante desastrosa, no hay más que ver la serie de dibujos de los "monstruos de bolsillo" anteriormente mencionados para hacerse una idea de lo simplón que podría haber sido el argumento. La historia, al fin y al cabo, es fundamental, pues todos estos juegos tratan sobre todo de contar un buen relato, sólido y coherente, y si esto falla, todo lo demás importa poco. Ya puede tener unos gráficos estupendos, un movimiento muy logrado, etc. es como una película de gran presupuesto, con unos efectos especiales sorprendentes, pero que resulta soporífera hasta para el fan más entusiasta (no queremos señalar, pero este año hemos tenido más de una de esas decepciones). Dentro de la historia incluímos también el factor personajes, pues ¿qué sería de Final Fantasy sin Cloud, Squall, y todos los demás? Tampoco queremos menospreciar la importancia de los gráficos, que juegan un papel muy importante. Los escenarios por los que se mueve el jugador tienen que hacer que se quede con la boca abierta, y dejarle con ganas de seguir explorando y encontrar más paisajes fabulosos que contemplar durante horas. Y por supuesto, un buen sistema de combate siempre sirve para rematar la faena, o, con todos las peleas que esperan a cualquier jugador que se interne en una de estas aventuras, puede acabar subiéndose por las paredes si no están muy logradas.

Por suerte para todos, el juego que nos ocupa resulta ser de lo más completo que hemos podido ver en todos los aspectos. Sí, tendremos que irnos a la caza del bicho, y podemos tirarnos tantas horas como queramos echar pegándonos con unos y otros, combinándolos, recombinándolos y jugando a doctor Frankestein con ellos. Pero, si no nos interesa mucho el tema, podemos capturar a los justos para librar los combates inevitables (todavía tendremos que derrotar a los típicos jefes, y hacer por nuestros propios medios, sin ayuda de ninguna de nuestras criaturas puede resultar algo suicida) y limitarnos a esquivar al resto cuando vemos que se acercan demasiado, o incluso huir. De esta manera podemos ir a completar la historia a tiro hecho y pasar de la mayor parte de la acción, pero sería una lástima, porque nos estaríamos perdiendo buena parte de la diversión que este juego tiene que ofrecer (a los que no les gusten los combates, no sabemos que hacen pillándose juegos de rol, la verdad, que se dediquen a la vida contemplativa, o a meditar sobre la inmortalidad del cangrejo). El motor de generación de demonios es de lo más flexible que os podáis imaginar, y las posibilidades de combinación son tan amplias que, cada vez que volvamos a la aldea cargados de capturas, podemos tirarnos mucho rato tratando de encontrar la forma más idónea de obtener el bicharrón más potente. Pero no nos adelantemos.

Empezamos el juego metiéndonos en la piel de Levant, un



▲ Este personaje siempre se encuentra en el cementerio del pueblo. Si le visitamos de vez en cuando nos contará todo tipo de historias interesantes.



▲ Nada más empezar la historia los Onibubus, las langostas del apocalipsis, atacarán la aldea, desencadenando el resto de acontecimientos.



▲ Los demonios dispondrán de todo tipo de ataques mágicos y especiales, de los que tendremos que aprender a sacar el máximo provecho si queremos prosperar.



jóven que hereda de su padre el cargo de maestro de la crisálida del pueblo en el que vive. Encima resulta que su padre es uno de esos personajes cuasi-legendarios de los que todos hablan, y no siempre para decir cosas buenas, por lo que parte de los aldeanos no nos miran con buenos ojos. Como remate, al convertirse en maestro de la crisálida, Levant también tiene por tradición una esposa asignada, una hechicera Nagi, con la que tiene que casarse pues es necesaria la combinación de los esfuerzos de ambos para que nuestro protagonista pueda domesticar a los demonios y usarlos en sus combates. El sistema es algo así: Te enfrentas a la criatura para debilitarla, la capturas usando la música de tu instrumento, y se la llevas a tu mujer para que la purifique y te la puedas llevar para pelear. Ella se encarga también de combinar unas con otras para sacar una sola más grande y más fuerte (siempre y cuando hagas bien las mezclas, que, a veces, puedes salir perdiendo, si no tienes cuidado). Y, además, es tu principal fuente de ingresos, pues si te sobran monstruos, puedes hilarlos y obtener seda que vender en la tienda del pueblo para así comprar otras cosas, como armas, armaduras, pociones y similares. El caso es que, cuando todavía te estás preparando para tu misión en la vida, los Onibubu, o Langostas del Apocalipsis logran superar las barreras que rodean el pueblo y lo atacan, dejando a la mayoría de sus habitantes sumidos en un profundo y extraño sueño del que sólo puede librarles la hierba de Cálabas. No creemos que resulte muy difícil adivinar quién va a ser el encargado de ir en su busca.

A lo largo de la aventura, Levant conocerá a todo una serie de personajes, unos amigos, otros no tanto (¡cómo no!), salvará la aldea, salvará a Mahbu (su chica), etc., etc. No os queremos destripar la historia porque merece la pena que la descubráis por vosotros mismos, después de todo es uno de los alicientes del juego. Y en estas últimas líneas están contenidos los dos mayores inconvenientes del juego. Uno: Levant es el protagonista en exclusiva de todo el tinglado, y es el único al que podremos manejar. Ya está. Punto. Nadie más. Sólo tendremos nuestro pueblo los bosques y demás alrededores para visitar, no veremos más ciudades, países, etc. Y no conoceremos a toda la gente que podríamos llegar a conocer de poder viajar. Eso, comparado con la mayoría de los juegos de rol es bastante escaso. Para compensar, podemos capturar todos los bichos que queramos (hay más de 160 diferentes), aunque sólo podemos llevar con nosotros para pelear a tres de ellos, el resto tendremos que dejarlos con Mahbu, para que cuide de ellos.. Dos: La historia, a pesar de ser bastante interesante, es más bien corta, y puede terminarse fácilmente en 20-25 horas de juego (siempre que no nos entretengamos con la captura de monstruos, claro).

El sistema de combate es el típico a base de órdenes sencillas, pudiendo atacar, protegerte, usar magia, usar un ataque especial o cambiar de "personaje" (Levant o una de sus criaturas) en cada uno de los turnos en que se divide.

Los gráficos son bastante buenos, y destacan especialmente los escenarios renderizados. Cada uno de los bosques

LA CRIA DE DEMONIOS

Invocar a monstruos durante las batallas ayudará a Levant a sobrevivir los múltiples encuentros que tendrá que afrontar.



▲ Los monstruos más raros sólo aparecerán en lugares muy puntuales de los bosques, así que es importante estar preparado para capturarlos.



▲ Por desgracia sólo podemos llevar con nosotros un máximo de tres monstruos para luchar por nosotros, mientras nosotros nos concentramos sólo en la captura.

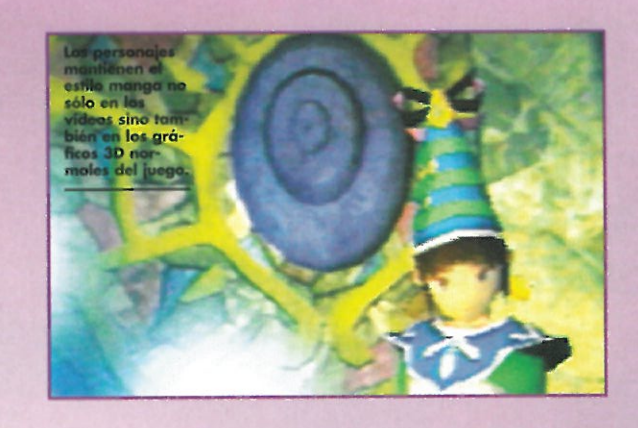


▶ Guardar los monstruos en crisálidas y aprender a combinarlos correctamente será la única posibilidad que tengamos de triunfar cuando tengamos que enfrentarnos a los enemigos más fuertes del juego.



▲ Es una pena que estos preciosos escenarios estén totalmente pregenerados, dejando muy poco sitio para que nos podamos mover con libertad.

que visitamos tiene un aspecto único que lo diferencia de los demás, y están cuidados hasta el detalle más exquisito. A veces entran ganas de pararse y quedarse simplemente mirando el paisaje, fijándose cómo han hecho cada una de las plantas, e incluso cada una de las hojas. Aunque se echa en falta un poco más de interactividad con esos escenarios, ya sólo están de adorno, un bonito adorno, pero adorno al fin y al cabo.
La música acompaña y ayuda a mantener el tono de la historia. La narración y las voces de los actores son dignas de auténticos dibujos animados (es una pena que se hayan quedado en inglés y sólo se hayan subtitulado, pero tenemos el consuelo de que la mayoría de los doblajes son tan pobres que es casi un crimen cargarse unas voces originales tan buenas) aunque los efectos de sonido no son nada del otro mundo, son los justos para los combates y poco más.
En resumen, es una aventura completa, con una historia entretenida y absorbente (aunque algo breve y limitada en cuanto a los escenarios y personajes que nos encontraremos), unos estupendos gráficos pregenerados, unos combates entretenidos y un sistema de combinación y mejora de monstruos que os mantendrá entretenidos durante más horas de las que dura la historia en sí. Recomendable para todos los roleros.


Los personajes mantienen el estilo manga no sólo en los vídeos sino también en los gráficos 3D normales del juego.


Algunos escenarios son tan impresionantes que no puedes evitar pararte simplemente a mirarlos.


La completa historia del juego está cargada de referencias mitológicas muy bien desarrolladas, es una pena que no sea más largo para sacarle más provecho a todo esto.



ANALIZADOR ★ PSM

GRÁFICOS	9,5
Algunos escenarios son de lo mejor que se ha visto en la Play. Detalladísimos	
MÚSICA Y FX	8,5
La música de ambiente acompaña en todo momento la historia.	
CONTROL	8,5
Es muy simple. No se usan los botones laterales.	
INNOVACIÓN	9
Completo y flexible sistema de combinación y creación de monstruos.	
JUGABILIDAD	9
La historia es corta pero te puedes entretener mucho con los combates.	

Interes: 1ª. HORA | 1º. DÍA | 1º. FIN SEMANA | 2º. FIN SEMANA | 1º. MES | 2º. MES

LO BUENO Y LO MALO

Escenarios pregenerados magníficos. Sistema de captura y combinación de monstruos que asegura horas de entretenimiento.

Un mundo pequeñito que limita en cierto modo las posibilidades de una historia algo breve.



1 ó 2 jugadores · 1x

Distribuidor Sony CE
Desarrollador Squaresoft
Fecha de salida Disponible
Tipo Carreras



Compite con tus personajes favoritos de Square

Parece que la pequeña mascota emplumada de Square, Chocobo, está recibiendo mucha atención últimamente de su casa madre. Y es que han estado trabajando no en uno, sino en dos títulos con este curioso pájaro como protagonista. El primero ya lo tenemos aquí, Chocobo Racing, y el segundo, Chocobo's Dungeon 2, aunque ya ha salido en otras partes del mundo, no está muy claro si lo llegaremos a ver por estas tierras. En ambos casos se apela al sentido del humor y al lado más "mono" de los aficionados. Con esto queremos decir que no podemos esperar encontrarnos con escenas de alto contenido en violencia y sangre, sino más bien lo contrario, personajes sencillitos, muy majos ellos, donde hasta los malos más malos sólo sirven para hacer reír por lo patéticos que resultan. Así que, si no estáis con ganas de soportar una sobredosis de "osos amorosos" y similares, mejor será que no os acerquéis a menos de 100 metros de Chocobo y sus amigos. Lo que pasa con este tratamiento es que suele venir acompañado de unos gráficos igualmente simplones, y una cosa es que nos hagan gracia los enanos cabezones que tanto gustan en Japón, y otra cosa es que esos enanos estén hechos con cuatro píxeles mal puestos. Para entender mejor lo que queremos decir, basta con poner el juego y esperar a ver la presentación (o simplemente echadle un vistazo al póster de este mes). Está bien hecha, con buenos gráficos, elaborados y cuidados, teniendo en cuenta, claro, el tono general de la historia. Son simpáticos, sí, pero no tontos, que hay una diferencia. Luego entramos en el juego, escogemos una carrera cualquiera para ver cómo va el tema y ¡vaya! Pues menudos gráficos, si parece que lo hayan hecho hace cosa de 10 años y lo hayan tenido todo ese tiempo en un cajón sin encontrar el momento de sacarlo, algo que han hecho demasiado tarde.

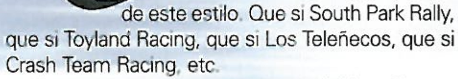




En la prueba contrarreloj, podemos elegir competir contra nuestra mejor marca, que se mostrará en forma de corredor fantasma.

La idea en la que se basa el juego es bastante simple, una especie de Mario Kart, usando a los personajes de Square en vez de los de Nintendo. Esta idea parece haberse extendido por muchas de las compañías en los últimos tiempos, hasta el punto de que toda aquella casa que tenga unos personajes lo suficientemente simpáticos, adorables, entrañables y similares se ve en la obligación de sacar un producto de este estilo. Que si South Park Rally, que si Toyland Racing, que si Los Teleñecos, que si Crash Team Racing, etc.

El caso es que era un tema que dejaba a Square mucho terreno sobre el que trabajar para haber obtenido un resultado estupendo. Por desgracia, ha ocurrido más bien lo contrario. Este producto no está, ni mucho menos, a la altura del resto de lanzamientos de Square. Los circuitos por los que corremos carecen de cualquier encanto o ingenio en su diseño y parece que a los personajes los hayan dejado sin alma ni personalidad. Es más, parece que, por no tener, no tengan siquiera animación, son de lo más plano que hemos podido encontrarnos en los últimos años (volvemos al tema de que parece un juego viejo, que haya tardado demasiado en salir), y parecen estar casi totalmente rígidos a lo largo de la mayor parte de las carreras. Los circuitos también tienen muchos defectos, con elementos que aparecen de repente en pantalla y otro defectos que resultan imperdonables a estas alturas. Por ejemplo, en el circuito de The Black Manor, uno de los obstáculo es una enorme jaula que sube y baja y, si no andamos con cuidado, podemos quedar atrapados dentro. Pues bien, si se nos ocurre probar la experiencia, podremos ver perfectamente cómo nos quedamos tras unos barrotes (por llamarlos de alguna forma) de un píxel de grosor, es decir, total y absolutamente planos. Y este es sólo uno de los miles de puntos en que podemos ver estos (d)efectos. Cuando paseamos por el circuito selvático por el que cuelgan las





El modo competición entre dos jugadores, como os podréis imaginar, resulta de lo más divertido del juego.








Estos son dos de los simpáticos personajes que Chocobo se encontrará a lo largo de su aventura, y a los que tendrás que derrotar en una carrera para poder seguir avanzando. En las demás modalidades podras elegirlos para correr con ellos.



Nuestro protagonista. ¿No es una monada? Sin duda se trata del pájaro más veloz de "estas praderas Fisstro".

lianas ocurre lo mismo, esas lianas son más finas que una hoja de papel. Y así podríamos seguir, pero creemos que ha quedado suficientemente claro ¿no?

De todas formas el juego cuenta con una buena variedad de modalidades de juego que van desde las más tradicionales hasta las menos ortodoxas que resultarán lo suficientemente entretenidas para los aficionados a este tipo de juegos. La principal de todas ellas es la historia, a lo largo de la que iremos conociendo a los distintos personajes y elementos del juego [illegible] armas, etc), en un estilo de cuento infantil, [illegible] que las escenas narradas irán pasando como en esos cuentos recortados que leíamos de pequeños (esos en los que al abrir el libro, como los escenarios estaban recortados, se levantaban y servían para dar una cierta sensación de tridimensionalidad a nuestras mentes infantiles). El principal personaje será naturalmente, Chocobo, que emprenderá un viaje acompañado del inseparable Mog, en el que tratarán de reunir todas las piedras especiales que puedan, a la vez que ganan carreras y hacen nuevos amigos. Otra de las modalidades es una especie de carrera de relevos, en la que tendremos que formar un equipo para competir con otro, completando cada uno de sus miembros un determinado número de vueltas antes de pasar al siguiente. Tenemos también la típica prueba contrarreloj. Y, naturalmente, la opción sin la que ninguno de los juegos de este tipo estaría completa, el Multi-jugador.

[illegible] circuitos, como hemos dicho, no son nada del otro [illegible] y van aumentando su nivel de [illegible] en ningún momento [illegible] res para poder superar [illegible] entretenido son los distintos pow[illegible] podemos conseguir, que nos permitirán atacar o defendernos de los ataques de los oponentes, o nos ofrecerán otras ventajas, como velocidad extra, y similares. Este es uno de los elementos que contribuye a hacer más aceptable el juego. El otro es la gran cantidad de secretos que oculta, entre personajes, modalidades de juego, circuitos, etc. Para saber más sobre el tema, no olvidéis consultar nuestra sección de trucos de este mes, donde podréis encontrar una descripción más detallada.

Estos elementos no son, sin embargo, suficientes para justificar todo un título, cuando los demás están tan por debajo de lo que cabría esperar de ellos. Es una lástima que no hayan empleado algo más de tiempo de desarrollo en ellos. Con un nivel gráfico como, pongamos, Crash Team Racing, el conjunto habría mejorado mucho, pudiendo haber superado a este último. Pero parece que los desarrolladores saben con seguridad que será uno de esos juegos que atraerá igualmente a los fans de Square, aunque sólo sea por la gracia de ver a los personajes de la casa en un tono mucho más humorístico del normal. Al final, necesitan contar con la complicidad y el buen humor de los aficionados para que el juego funcione. Y estamos seguros de que para muchos fans resultará un juego simpático y entretenido, pero también estamos seguros de [illegible] echar, no [illegible] Square, está muy por [illegible]



Hasta parece que tiene pitufos, y sino, fíjate en el aspecto del Goblin verde que acompaña a la bruja blanca.



A lo largo del recorrido, encontraremos variospuntos como éste en el que podremos recojer distintos objetos para atacar a nuestros enemigos, claro que ellos también podrán hacerlo.

ANALIZADOR ★ PSM

Apartado	Nota	Comentario
GRÁFICOS	4	Es increíble que a estas alturas salgan juegos con gráficos así.
MÚSICA Y FX	5,5	Siguen la línea simpática del juego, aunque son mejores que los gráficos.
CONTROL	5	Sencillo pero incómodo. Ojo con los ataques enemigos o acabarás perdiendo.
INNOVACIÓN	5	Es como todos esos juegos de Karts que ya hemos visto.
JUGABILIDAD	6	Los personajes conocidos de Square y los secretos mantienen entretenidos a muchos.

Interes: 1ª HORA · 1º DÍA · 1er FIN SEMANA · 2º FIN SEMANA · 1er MES · 2º MES

LO BUENO Y LO MALO

▲ El buen número de personajes, modos, circuitos, etc. ocultos hacen que quieras seguir jugando hasta descubrirlo todo.

▼ Los gráficos son demasiado planos y cutres Square. Falta imaginación en el diseño de las pistas.


PUNTUACIÓN FINAL:

5,1

El mañana nunca muere

mapas de las misiones

Sí, ya sabemos que este no es precisamente el juego más largo que nos podemos encontrar en el mercado pero eso no significa que no tenga algunos puntos difíciles de superar. Ahora ya no tendréis que preocuparos, ya que tendréis a PSM a vuestro lado para ayudaros a salvar el mundo.

Hemos conseguido mapas de alto secreto de cada misión con los lugares donde se encuentra toda la munición, salud y otros objetos útiles. También hemos señalado las partes más complicadas en las que podréis encontrar problemas para que sepáis lo que tenéis que hacer a continuación.

start

Destacamento, frontera rusa

Objetivos:
- Destruir radar
- Obtener tarjeta de seguridad.
- Escapar en esquíes.

Destruir el rada



Usa el Puntero Láser a la vez que apuntas al radar. Usa el botón triangulo para seleccionarlo. Pulsa el botón cuadrado, de igual forma que harías con un Medi-Kit, para activar el Láser. Una vez tengas el radar apuntado pulsa el botón R1 para marcarlo para el bombardeo.

◄ **Selecciona el Puntero Láser y pulsa el botón Cuadrado a la vez que apuntas alRadar.**

CLAVE

- Salud grande
- Salud pequeña
- Armadura pesada
- Armadura ligera
- Cargador de munición
- Maletín de munición
- Llaves especiales
- Vida extra
- Enemigos

Obtener la tarjeta

Cuando el bombardero alcance su blanco, llegará un helicóptero cargado de malos, uno de los cuales tiene la tarjeta que permite abrir las puertas. Sino consigues encontrar la tarjeta y escapar en los esquíes, el helicóptero seguirá trayendo refuerzos.

► **Mata a todos los malos y coge la llave de las puertas de la fortaleza.**

Bazar de armas, Frontera Rusa

Objetivos:
- Fotografiar el helicóptero.
- Fotografiar los morteros.
- Fotografiar el Scud.
- Encontrar llave de la cabina.

end

Conseguir una foto del helicóptero

Sacar una foto de los morteros y del misil Scud es bastante fácil; la tercera foto es la que resultará más complicada. El helicóptero que necesitas fotografiar se oculta destrás de un buen número de cajas. Usa la mina STK con las cajas para destruirlas. Ponte de cara a las cajas con la mina STK seleccionada y pulsa el botón X. Ahora selecciona el detonador STK de la parte izquierda de la pantalla y pulsa el botón Cuadrado para activar la mina. Mata a los malos, coge la última foto y cruza las puertas de la fortaleza.



► **El helicóptero se oculta tras unas cajas. Tendrás que usar la mina STK con ellas para destruirlas y abrirte paso.**



Al Jet

Lo primero que tendrás que hacer es encontrar la llave del Jet en uno de los soldados. No te olvides de coger el icono "007" de vida extra que hay tras el Jet antes de subir al aparato. Una vez hayas recogido todos los objetos, sube por la escalerilla de la cabina y pulsa el botón Círculo. Una vez en su interior, dispara al vehículo de comunicaciones y la misión terminará.

◄ **Uno de los soldados lleva las llave de la cabina, mátalos a todos hasta que las encuentres.**



Carver Media, Hamburgo

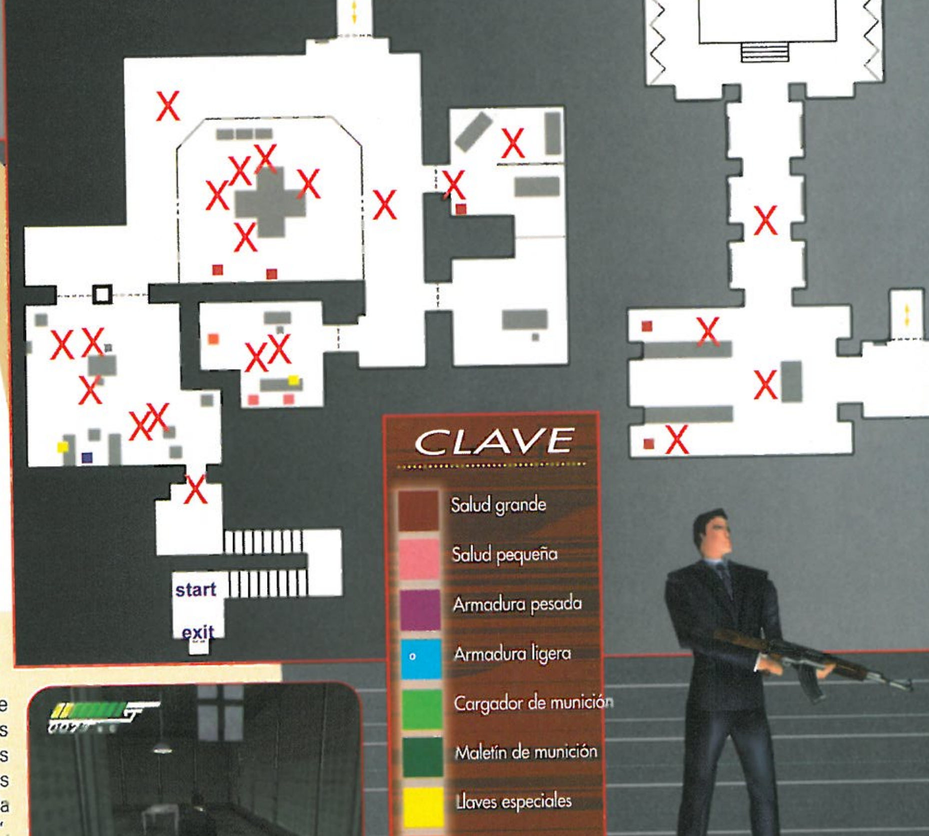
Objetivos:
- Reunirte con Paris.
- Cortar el suministro eléctrico.
- Destruir el ordenador central.
- Escapar.

Destruir el ordenador central

El ordenador central es el primer objetivo con el que te encontrarás. La gran consola que hay en el centro de la sala acristalada es ese ordenador. Dispárale unas cuántas veces para cumplir tu primer objetivo.



◀ **Dispara al cristal para entrar y después destruye el ordenador central que hay en mitad de la sala.**



Escapar

Para escapar de la sala cerrada, utiliza el Cufflink para romper el espejo y corre inmediatamente hacia la mesa de la siguiente sala.Coge el arma de la mesa y mata a los guardias. Alrededor de la divisoria de las salas, encontrarás otro gran ordenador. Dispárale y escapa por las puertas más cercanas. Si vuelves a la sala en la que encontrastes la llave del ascensor, encontrarás ahora una vida extra "007". Vueve al principio del nivel para completar la misión.

▶ **Usa tu Cufflink para romper el espejo y echa inmediatamente a correr hacia la mesa para coger tu arma.**

Cita Importante en Hamburgo

Objetivos:
- Encontrar el maletín de Gupta.
- Recuperar el codificador oculto.
- Escapar del edificio.
- Reducir al mínimo las bajas civiles.

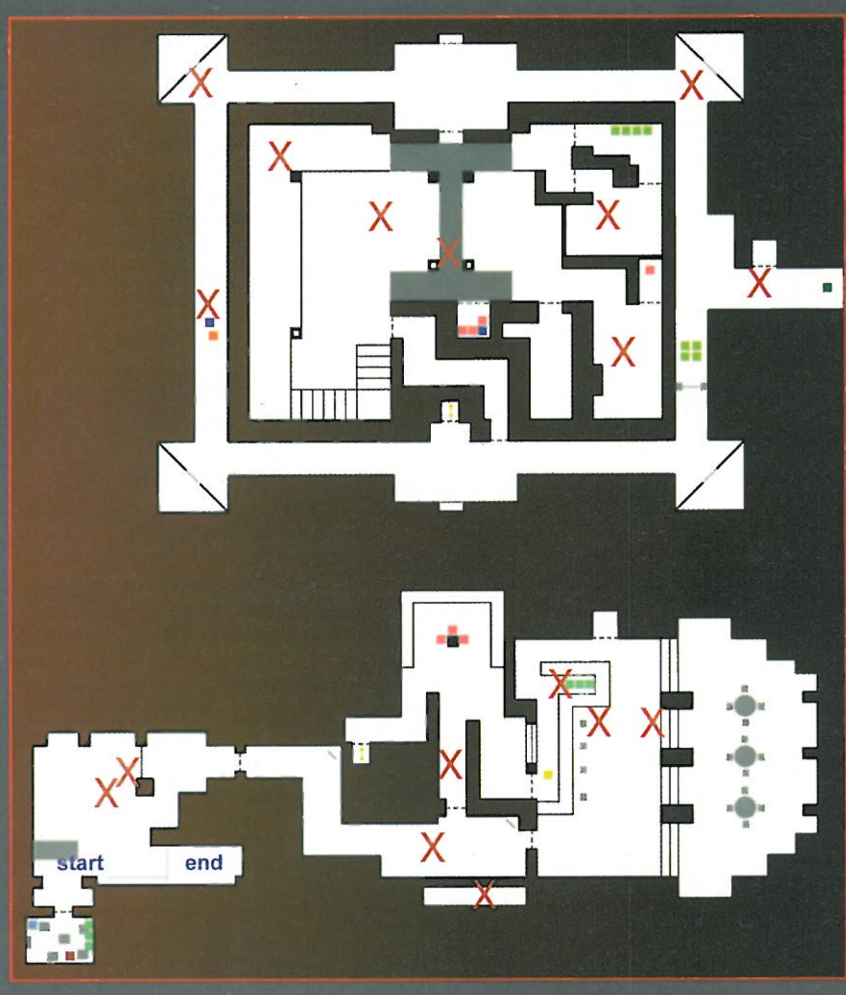
Explicación

Coge la tarjeta de acceso del maletín que hay tras los rollos de papel en una sala cerca de la zona de impresión. Vuelve al pasillo anterior y entra por las puertas cerradas electrónicamente usando la huella dactilar que hay a la izquierda de la pantalla. Haz lo mismo para cruzar las siguientes puertas dobles. Empuja el archivador de la esquina de la sala. Eso activará la caja fuerte, lo que permitirá acceder al codificador. Vuelve a la sala de impresión y ábrete camino hasta el almacén hasta salir por las puertas del fondo.

▲ **Empuja el archivador de la esquina de la sala para**



activar la caja fuerte, lo que permitirá acceder al codificador.



Hotel Atlantic, Hamburgo

Objetivos:
- Hablar con el barman.
- Reunirte con Paris.-
- Activar el ascensor de servicio.
- Huir del hotel.

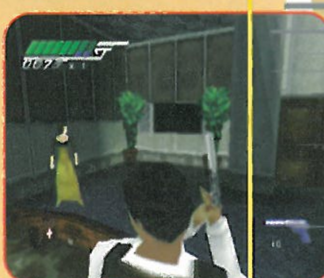
Rescatar a Paris

Habla con el barman, vuelve al garaje y entra en el almacén, en el que podrás encontrar mucghos objetos y el interruptor en la pared que necesitas pulsar para poner en marcha el ascensor de servicio.



◄ **Esquiva rodando las estrellas Ninja que el Jefe te lanza.**

Tras derrotar al jefe en la sala del piano, sube las escaleras y habla con Paris en el dormitorio. Escolta a Paris hasta que esté a salvo en tu BMW.



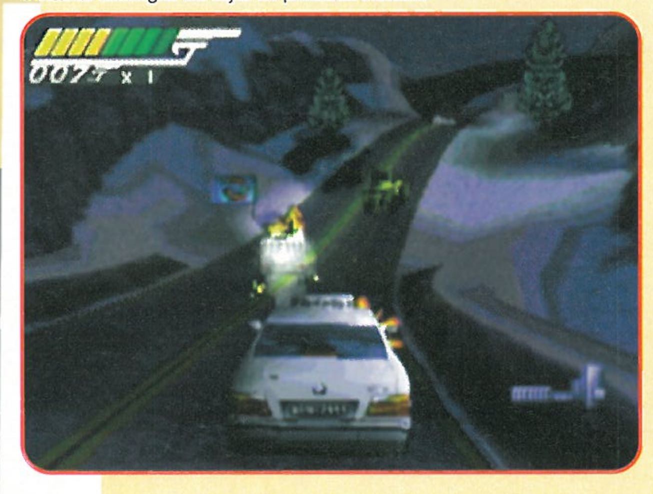
► **Está en tu habitación. Llévala a tu coche para escapar.**

Convoy Terrorista

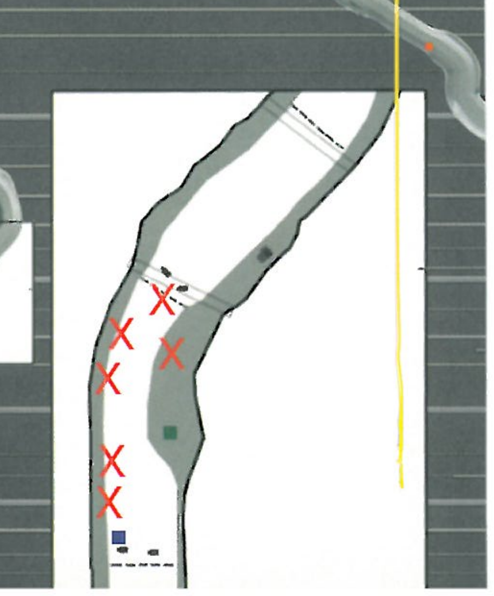
Objetivos:
- Reunirte con Q.
- Destruir el convoy terrorista.

Qué hacer...

Usa el arma infrarroja para limpiar el bosque de malos y atravesar el segundo bloqueo de carretera, donde encontrarás a Q. Ten cuidado de no disparar a Q con el arma infrarroja. Q se encuentra junto al edificio que hay tras el bloqueo. Entra en el coche que te ha dejado y destruye todos los demás vehículos usando las dos armas diferentes de que dispones. Evita las minas e intenta conseguir las cajas de primeros auxilios.



◄ **Sabías que tarde o temprano acabarías conduciendo el cochazo de James.**



Campamento Terrorista, Zona de Esquí, Hokkaido

Objetivos:
- Infiltrarte en el campamento en esquíes.
- Desactivar el sistema de seguridad.
- Obtener pase de seguridad.
- Eliminar a Isagura.

start

end

Eliminar a Isagura

Maniobra colina abajo con los esquíes y adelanta a los malos o échalos de tu camino. En la segunda fortaleza, sube hasta la parte superior de la torre para conseguir la tarjeta de acceso. Usa la tarjeta para entrar en el edificio. Usa el Escan para entrar en la sala en la que se encuentra Isagura. Trata de alcanzarle y apartarte cuando ataque.



▲ **Trepa hasta la parte superior de la torre para obtener la tarjeta de acceso que abre las puertas al lugar donde se encuentra el siguiente jefe.**

Torre GN Carver Media, Saigón

Objetivos:
- Activar ascensor de la azotea.
- Bajar dos plantas.
- Destruir cajas de armas.
- Recuperar disco de datos.
- Escapar del edificio.

AZOTEA

start

NIVEL 1

NIVEL 2

end

Planta superior

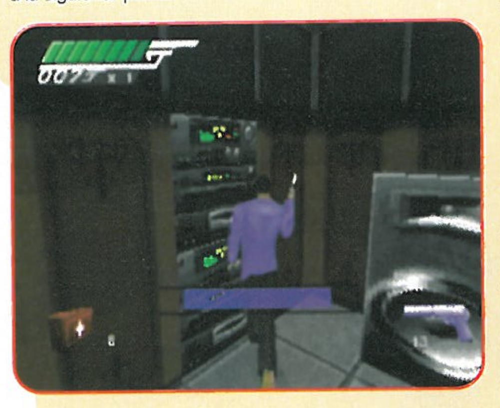
Encuentra la llave que hay al final del pasillo y úsala en la caja de control que hay al otro extremo. Coge el ascensor que hay junto al principio para bajar a la siguiente planta.



▶ **Tuerce a la derecha en la primera bifurcación para encontrar la llave.**

Segunda planta

La segunda planta está llena de enemigos y objetos que recoger. Encuentra la llave del ascensor que está en la sala oculta tras el equipo HI-FI. Una vez despejada la zona, baja a la siguiente planta.



Planta inferior

Tras lograr huir, entra en la sala del fondo, destruye las dos cajas de armamento y entra en la sala de ordenadores. En una pequeña sala junto a ésta, encontrarás el disco de datos sobre unos ordenadores. Entra en la última sala y dispara a la ventana que parece una puerta gris alargada. Con esto terminará la misión.

◀ **Dispara a esa ventana para escapar del nivel tras completar tu misión.**

KEY
- Salud grande
- Salud pequeña
- Armadura pesada
- Armadura ligera
- Cargador de munición
- Maletín de munición
- Llaves especiales
- Vida extra
- Enemigos

Distrito del mercado, Saigón

Objetivos:
- Conseguir el RL 66 - Destruir las barricadas.
- Derrotar al helicóptero. - Descodificar disco de datos.
- Reducir al mínimo las bajas civiles.

KEY

- Salud grande
- Salud pequeña
- Armadura pesada
- Armadura ligera
- Cargador de munición
- Maletín de munición
- Llaves especiales
- Vida extra
- Enemigos

Conseguir el RL 66.

A un lado de la calle y subiendo por unas escaleras, tendrás una pequeña batalla con un jefe y tres soldados, uno de los cuales está armado con un Bazooka. Éste es el RL 66 que necesitas para acabar con el helicóptero y los cañones. Usa pasos laterales en vez de rodar para esquivar los cohetes y alcanzarle 99 veces con tus balas. Después, el soldado soltará su arma, permitiendote recogerla para enfrentarte al helicóptero.



◄ Evita los ataques del solado con pasos laterales sin dejar de dispararle un momento.

Conseguir los objetos

De camino al helicóptero, cerca del pozo, mira en el mapa hacia el pasaje que conduce a la derecha desde la lfila de objetos de la pared. En la esquina de este callejón, tendrás que disparar a un muro con tu bazooka para dejar al descubierto una escalera oculta que lleva hasta los iconos de salud y armadura de la pared.



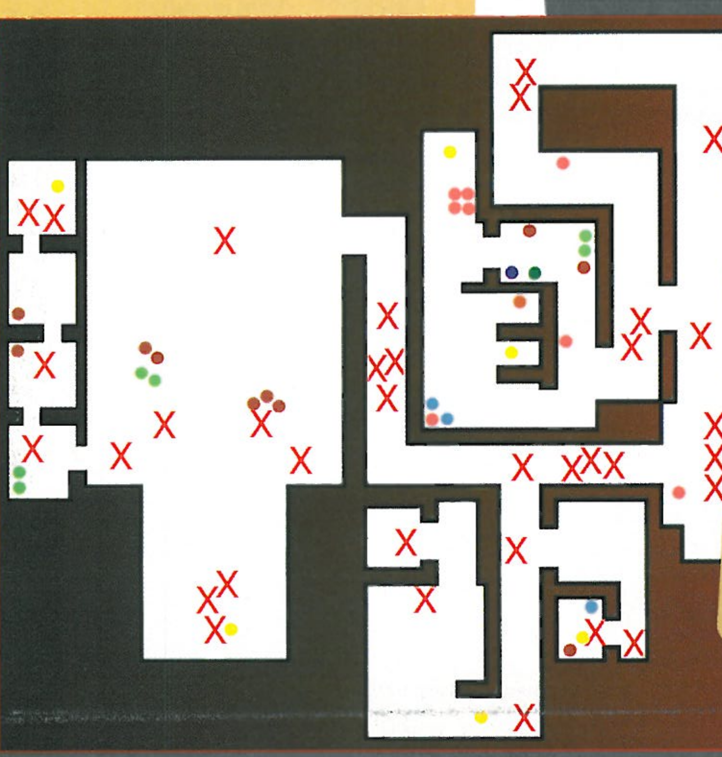
► En la esquina del callejón, tendrás que disparar a una pared para encontrar los objetos.



Destruir el helicóptero

Destruye los primeros cañones y las barricadas. Coge los cohetes y continúa por la zona que hay tras ellos. Más allá de lo soldados y tras los tres muros pequeños, te meterás en la batalla con el helicóptero. No te pongas junto a los bidones de combustible azul y alcanza al helicóptero con diez cohetes. Cruza las puertas he introduce el código en el ordenador para completar la misión.

◄ Alcanza 10 veces al helicóptero y la victoria es tuya.



Barco anti-radar, Ha Long Bay

Objetivos:
- Contactar con M. - Encontrar panel de misiles.
- Detener lanzamiento de misiles. - Derrotar a Carver.

Establecer Comunicación

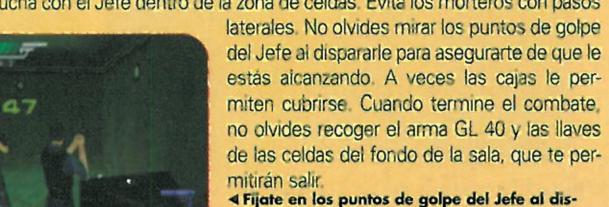
Ten cuidado con el arma que usas para matar al soldado que hay junto al aparato de comunicaciones, o tendrás que volver a empezar el nivel antes de lo que piensas. Usa la PK9 para asegurarte. Contacta con M y vuelve por las puertas que estaban bloqueadas.



► Ten cuidado de no destruir el aparato de comunicaciones al matar al soldado.

Jefe GL 40

No te olvides de recoger todos los bonos de salud y armadura antes de meterte en la lucha con el Jefe dentro de la zona de celdas. Evita los morteros con pasos laterales. No olvides mirar los puntos de golpe del Jefe al dispararle para asegurarte de que le estás alcanzando. A veces las cajas le permiten cubrirse. Cuando termine el combate, no olvides recoger el arma GL 40 y las llaves de las celdas del fondo de la sala, que te permitirán salir.



◄ Fíjate en los puntos de golpe del Jefe al dispararle para comprobar que le estas alcanzando.

Derrotar a Carver

Tras localizar el panel de misiles en la parte inferior de la sala de misiles, Carver enviará a sus lacayos contra ti. Acaba con ellos y sigue a Carver a la sala de atrás. Ábrete paso entre los guardias y las cajas que obstaculizan tu camino hasta que encuentres a Carver. Es más rápido que el Jefe anterior y sus ataques son más difíciles de esquibar. Usa el GL40 para acabar con él. Cada vez que aciertes le quitarás 10 puntos de golpe.



▶ **Sigue rodando hacia los lados y no dejes de pu botón Círculo para poner a Carver en tu mira.**





Detener el lanzamiento de misiles

Tras derrotar a Carver, tienes 3 minutos para huir. Coge la llave del panel de los misiles del ordenador que hay en la sala del fondo antes de marcharte de la zona del Jefe. Úsala para acceder al panel de control. Tras detener el lanzamiento, tienes que huir del barco en el tiempo restante. No será nada fácil. Hay malos en cada esquina. Usa el mapa para orientarte y volver a la escalerilla de la primera sala en la que empezastes. Con esto terminará la misión y el juego. Una vez completado podrás ver todas las películas del menú de opciones.

◀ **Coge la llave y úsala en el mismo panel de control que usastes cuando Carver apareció en la sala de misiles.**

Códigos

Códigos de la Pantalla de Pausa

Los siguientes códigos se introducen en la Pantalla de Pausa del juego a la que se accede al pulsar el botón START durante la partida. Si se hace correctamente, el juego comenzará, saliendo automáticamente de la Pantalla de Pausa. Para cancelar cualquiera de los códigos, sólo tienes que volver a meterlos o dejar que se agoten. Tras cierto tiempo, fuego enemigo o la carga de una nueva sala hará que estos códigos se agoten, con lo que tendrás que volver a introducirlos.

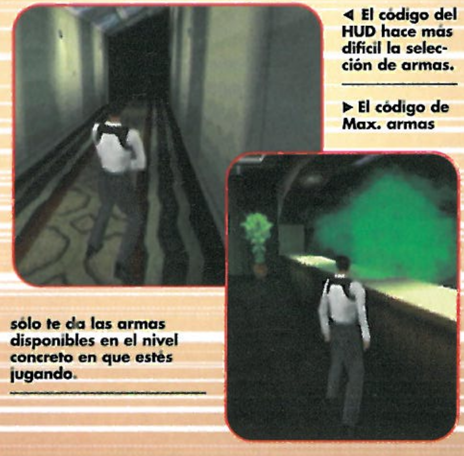


▲ **Pulsa el botón START durante el juego para que aparezca la pantalla de Pausa e introduce los siguientes códigos.**

Efecto	Código
100% Salud	SELECT, SELECT ○ ○ 4 4 SELECT
Invencible	SELECT, SELECT ○ ○ △ △ △ △
Invulnerable a ataques enemigos	SELECT, SELECT ○ ○ △ SELECT
Activa/Desactiva HUD	SELECT, SELECT ○ ○ 1 2 SELECT
Max. armas	SELECT, SELECT ○ ○ L1, L1, R1, R1



▲ **Ten cuidado no te vayas a perder al usar el código de invencibilidad. Puedes atravesar paredes, puertas, cajas, prácticamente todo. Puede que muchas puertas no se puedan abrir normalmente en este modo.**



◀ **El código del HUD hace más difícil la selección de armas.**

▶ **El código de Max. armas sólo te da las armas disponibles en el nivel concreto en que estés jugando.**

Códigos de la pantalla de título

Los siguientes códigos se introducen en la pantalla del título. Cuando los metas correctamente se escuchará un pequeño pitido.



◀ **La pantalla de título es la primera que aparecerá tras la presentación.**

Efecto	Código
Acceso a todas las películas	SELECT, SELECT ○ ○ L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1
Acceso a todas las misiones	SELECT, SELECT ○ ○ L1, L1, ○ L1, L1

Options 007

CONTROLS

MUSIC: 16

MOV: ENDMAR

SOUND: 0

MEMORY CARD

NEXT BACK

▲ **Introduce el código de acceso a todas las películas en la pantalla del título, después ve al menú de opciones para ver los vídeos a los que puedes acceder.**



◀ **Tras introducir el código de acceso a todas las misiones, empieza una nueva partida y verás que no todas las misiones están resaltadas, pero aún así se podrán seleccionar.**

TRUCOS

Army Men 3D Códigos y Trucos varios

Algunos de estos trucos son de lo más típico que pueda uno encontrarse en la mayor parte de los títulos de acción, que os permitirán terminaros el juego en un suspiro.

Para conseguir todas las armas del juego con munición ilimitada lo que tenéis que hacer es poner el juego en pausa (para eso sólo hay que pulsar START) y pulsar Cuadrado, Círculo, R1, L1, R1 + R2 en menos de 2 segundos desde el momento en que se detiene el juego.



▲ El principal problema de estos códigos es conseguir introducirlos en menos de 2 segundos desde el momento en que se activa la pausa al pulsar START durante el juego.

Para conseguir invencibilidad tenéis que detener el juego y pulsar Cuadrado, Círculo, L1, L1 + L2, o si no probad a poner la pausa y pulsar L1, L1 + L2 en menos de 2 segundos, aunque también nos han llegado informes de que puede hacerse Triángulo, Círculo, L1 y L1+L2. Este es uno de esos trucos que, según las fuentes que consultes, puede hacerse de varias formas distintas.

SELECCIÓN DE NIVEL

En la pantalla del Menú Principal pulsad Cuadrado, Círculo, R1, L1, y, manteniendo L1+R1 pulsados, pulsad R2. Todo eso tenéis que conseguir hacerlo en menos de 2 segundos.

Tened en cuenta que estos códigos no son tan fáciles de meter, por lo que, si no lo conseguís a la primera, no os desaniméis, no es nada fácil hacerlo, se ve que en 3DO no están dispuestos a regalar nada, ni siquiera los códigos de trampa. Así que ya sabéis, practicad hasta que os salgan las combinaciones con los ojos cerrados.

Hay algún truco más, aunque estos no son ya tan típicos. Para empezar, hay unos cuantos para el modo dos jugadores:

Correr Más Rápido en Modalidad Multi-jugador:
Manteniendo pulsado Cuadrado + Triángulo podréis perseguir a vuestro oponente a mayor velocidad.

Para hacer más daño en Modalidad Multi-jugador:
Al usar el lanzallamas contra otro jugador, pulsad X repetidas veces en ved de mantenerlo pulsado. De esta forma el lanzallamas hará más daño.

Llave oculta en Modalidad Multi-jugador:
Si entráis en el nivel "Clean Up This Mess!" y os metéis en el armario (que se encuentra hacia el noreste), encontraréis una llave escondida entre los libros. Por desgracia nadie parece saber para qué sirve la dichosa llave. A ver si los de 3DO se marcan un detallito y nos lo cuentan.

Y ahora, unos cuantos más que hemos podido encontrar:

Más tanques:
Pulsa rápidamente Cuadrado, X, X, R1, R2 en el menú principal.

Acceso a todas las Zonas de Guerra:
En el Menú de Opciones, escoge Dificultad y pulsa, sin soltar el Triángulo, Cuadrado, Círculo y después L1+L2.

Artefacto Secreto:
En el nivel dos, en el que hay que rescatar al Espía Azul, si en vez en eso acabáis con él, podéis recoger la información que deja. Cuando os ordenen evacuar la zona, ignorad las órdenes y dirigíos al puesto enemigo. Acabad con los tipos que hay allí y revisad todo vuestro armamento hasta que veáis la información recogida del espía como si fuera otra de las armas. Pulsad SELECT y leedla.



▶ Con el código para conseguir todo el armamento, podréis usar cualquiera de las armas del juego en cualquiera de los niveles, incluso aquellas que no se pueden encontrar en un nivel determinado, como el lanzallamas.

Mission Impossible

Las Claves de Acceso a Todos los Niveles

Ya publicamos toda una serie de códigos para este juego en el número 11. Eran divertidos de probar, pero no servían realmente para hacernos la vida más fácil, y, en ciertos casos, incluso nos la podían llegar a complicar. Así que ahora hemos conseguido otros que nos permitirán acceder directamente al nivel que más nos interese jugar. Para poder acceder a esta opción, tendremos que DIRIGIRNOS A LA PANTALLA DE CONTRASEÑAS DEL MENÚ DE OPCIONES. Pasad completamente del mensaje que aparece diciendo que el código no es válido e introducid una de las siguientes claves de acceso a cada uno de los niveles:



◄ Ignorad el mensaje de código incorrecto que aparece al meter cualquiera de estas claves.

Misión	Clave
	ABEMJQLNVTPG
Embajada Rusa	OGLIESHVIRLL
Almacén del KGB	OQRFFSITJMNI
Cuartel General del KGB	EHNJHSURWJMP
Vestíbulo de Seguridad	GDPSISJOWUAN
	GGHIHSJVWRML
Vestíbulo de Seguridad	GQOFISKTLMAI
Cuartel General del KGB	IGCJMJMVMRBL
Embajada Rusa	IQDSNJNTOMCI
Cuartel General del IMF	IJENMUNHONCJ
Cuartel General del IMF	IMQPNHNKOSCM
Enfermería	PBFROUOPPWDB
Techo de la CIA	PMGKPUPKQSDM
Ordenador Central de la CIA	PJGNOUPHQNDJ
Techo de la CIA	KEJPPUPSRKEE
Estación de Waterloo	HDGGFPKQMOBC
Tren	IGILGPMLMYBO
Tren	HDGOFTKQMOBC
Techo del Tren	IGJDGTMLMYBO
Base de Lundkvist	NGHSMGQTXMGI
Túnel	MOEEOJGHVXJH
TIERRA	MKEHTJSSWJD
Cañonero	AFQMOJGPVTPG

Re-Volt

Todos los circuitos y casi todos los coches

La verdad es que la idea original de este juego era bastante buena, sobre todo en lo referente a su adaptación para PlayStation, pues el mando Dual Shock permite emular fácilmente un mando de radio control. Es una lástima que la baja velocidad de los frames en pantalla junto con otros factores impiden que alcance el gran nivel que podría haber tenido, y hagan que la dificultad sea un poco elevada. Tenemos un código que permite acceder a todos los circuitos y otro que permite pilotar la gran mayoría de los coches del juego, aunque aún quedarán algunos bloqueados. Introducid los siguientes códigos cuando se os pida el nombre de jugador al empezar una carrera. Tras confirmar un código, podéis pulsar Triángulo para volver a la pantalla de entrada de nombres e introducir el segundo código, o un nombre real.



▲ Introducid ambos códigos en la pantalla de entrada de nombre a la que accederéis al empezar una carrera.



◄ Cuando introduzcáis el código que da acceso a todos los circuitos, pulsad 4 en la pantalla de selección de los mismos para activar los circuitos reflejados o 3 para activar los circuitos invertidos.

Código	Efecto
TRACKER	Todos los Circuitos
CARNIVAL	Casi Todos los Coches

► Se pueden seleccionar casi todos los coches del juego, salvo unos cuantos que seguirán estando bloqueados.



SLED STORM

Una Avalancha de Códigos

No hace mucho que ha caído en nuestras manos una larga lista de códigos para Sled Storm. Entre ellos se incluye uno de los más prácticos que hemos podido encontrar. Se trata de que todos los personajes puedan usar el alucinante Storm Sled. Esta es, sin duda, la mejor bonificación que se puede conseguir en todo el juego. Sus puntuaciones son inmejorables y su aceleración es estupenda. Con él podréis llegar a atajos que antes os eran imposibles de alcanzar, claro que os costará un poco haceros con el control de esta impresionante máquina, pero no os podéis quedar sin probarla. También se incluye un código para acceder a todos los circuitos como si hubierais ganado el Campeonato OPEN MOUNTAIN, así como uno que rebajará el precio de todas las mejoras, lo que os permitirá haceros con todas las que queráis por un módico precio. Todos estos códigos se introducen en la pantalla de contraseñas a la que se accede al seleccionar la opción CARGAR/SALVAR del Menú de Opciones. Si los introducís correctamente, debería aparecer un mensaje que indica que han sido aceptados.



▲ Elige la opción CARGAR/SALVAR que se encuentra en el menú de opciones para acceder a la pantalla de entrada de contraseñas, en la que podréis introducir todos estos códigos.



▶ Los personajes ocultos, Jackal y Sergei, serán tuyos en cuestión de segundos usando un par de códigos de los más simples.

▶ El circuito oculto de demostración, así como todos los demás del juego, también estarán a tu entera disposición. ¿No es genial esto de poder hacer trampas?



▶ El Sled Storm es la máquina más potente del juego, y ahora puedes hacer que todos los personajes tengan el suyo.

Efecto	Código
Acceso a Jackal	L2, L2, Círculo, R2, Cuadrado, R1, L1, Triángulo.
Acceso a Sergei	Cuadrado, L1, Cuadrado, L2, Triángulo, R2, X, Círculo.
Sled Storm (para Gio)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, L1, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Jay)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, Círculo, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Nadia)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Tracey)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Travis)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, R1, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Ryan)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, R2, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Jackal)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, L2, R2, L1, X, Triángulo.
Sled Storm (para Sergei)	Círculo, Triángulo, Cuadrado, X, R2, L1, X, Triángulo.
Todos los Circuitos	Cuadrado, X, R2, Cuadrado, Círculo, R1, Círculo, Triángulo.
Circuito Demo	R2, L1, Triángulo, Cuadrado, Triángulo, R1, Círculo, X.
Mejoras rebajadas	X, L1, Círculo, Triángulo, Triángulo, Cuadrado, Cuadrado, Triángulo, L2.
Modo Espejo	Círculo, L1, R2, R2, R1, X, Triángulo, L2.
Modo Inverso	Cuadrado, L1, X, Cuadrado, R2, X, Triángulo, Círculo.
Dance Mix	R2, Triángulo, X, R2, Triángulo, Cuadrado, Círculo, X (todavía no sabemos para qué sirve este cógido, pero, por si acaso os interesa probarlo vosotros, ahí va).

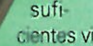
Tarzan
La Selección de Niveles y más cosas

◄El primer código, para la selección de niveles, se introduce en el Menú Principal, y, si se hace correctamente, debería aparecer la opción Cheats al bajar.

Al fin hemos conseguido descubrir unos cuantos trucos para Tarzán que funcionen. El juego ha salido hace ya unos meses, pero los trucos los hemos conseguido hace poco. Incluyen una selección de nivel, pero también tendréis acceso a un menú de cheats que os ayudará a superar cualquier problema que podáis tener en el juego.

Para acceder a la selección de niveles, situaos en el Menú Principal, con las opciones de Empezar Partida, Opciones y Cargar Partida visibles. Pulsad Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo y después bajad hasta la parte inferior de la pantalla, pasando Cargar Partida y aparecerá un nuevo menú, titulado Cheats. Seleccionad los cheats marcándolos con una X y resaltad el nivel en el que deseáis jugar. Podréis encontrar más niveles pulsando Izquierda, incluyendo todos los niveles de bonificación. Antes de pulsar X para seleccionar el nivel en que deseáis jugar, pulsad L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2. Debería escucharse entonces un sonido. Pulsad X. Ahora, cuando pongáis el juego en pausa, saldrá un menú de trucos que os permitirá hacer todas las trampas posibles, pudiendo conseguir vidas infinitas, tanta fruta como queráis o acceder a todas las películas del juego.

Si no os convence eso de hacer trampas de forma tan descarada, una forma un tanto especial, y algo trabajosa, de haceros con vidas extras consiste en volver a jugar los primeros niveles una y otra vez, guardando la partida tras completar cada uno de ellos. Una vez hayáis acumulado



suficientes vidas, podréis volver al último nivel al que hayáis logrado acceder para seguir avanzando normalmente.

Y por último, un par de códigos que se pueden usar durante el juego, sin necesidad de activar el menú de trucos, aunque sus efectos sean similares a los de dicho menú: Durante el juego, pulsad L1, R1, L2, R2, L1, R1, L2, R2 para conseguir vidas infinitas, o pulsad R1, R2, L1, L2, R2, L1, L2, L2 para saltaros el nivel.







Chocobo Racing
Personajes Ocultos y Otros Trucos

Este pequeño arcade de carreras de Square ya cuenta con un buen número de vuestros personajes favoritos de la casa con los que poder jugar, pero escondidos bajo la superficie hay hasta diez personajes que podréis usar. También hay un circuito especial de Final Fantasy que podréis abrir. Por desgracia no tenemos ningún código que permita acceder a ellos inmediatamente, por lo que no va ha haber más remedio que ganárselos a pulso. En cualquier caso, esto es lo que váis a tener que hacer para conseguirlo todo.

Los personajes de bonificación se obtienen al completar el modo historia. La primera vez que lo hacemos, obtendremos la posibilidad de editar nuestro propio personaje de entre todos los que trae el juego por defecto, además de acceder al primer personaje de bonificación, Bahamut. Cada vez que completemos la historia, tendremos a nuestra disposición más personajes para editar. Cuando terminemos la historia una segunda vez, veremos una pantalla indicando que llega un nuevo corredor, y entonces aparecerá nada menos que Squall, de Final Fantasy VIII, que te retará a una carrera en su propio circuito de Final Fantasy. Si conseguimos derrotarle, a partir de ese momento pasará a ser otro personaje más que podremos seleccionar para jugar, y también podremos seleccionar su circuito en el Modo Grand Prix. A medida que sigamos completando el modo historia, podremos seleccionar a más personajes para jugar con ellos. Para poder jugar con uno de esos personajes de bonificación una vez sean jugables, tenemos que ir a la pantalla de selección de corredor y resaltar a Squall, entonces, tenemos que mantener pulsado el botón correspondiente a la vez que pulsamos X. A continuación tenéis la lista de los personajes de bonificación, con sus correspondientes botones y número de veces que hace falta completar el modo historia para acceder a ellos:



▲ Podemos obtener el circuito de Final Fantasy VIII, junto con Squall, cuando completemos el modo historia por segunda vez.



▲ Y aquí tenemos a Cid's Tank, uno de los personajes ocultos, en plena acción.



◄ Para activar los personajes ocultos una vez los hayamos ganado, debemos resaltar a Squall, y pulsar los correspondientes botones.



► Cuando pulsamos uno de los botones para activar un personaje oculto, su nombre aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Nº Veces Completadas	Personaje	Código
1	Bahamut	N/A
2	Squall	N/A
3	Cid Tank de Dungeon 2	L1
4	Mumba de FFVIII	L2
5	Cloud de FFVII	R1
6	Cactuar/Cactrot de Final Fantasy	R2
7	Aya de Parasite Eve	L1 + L2
8	Chocobo de FFIV y FFV	R1 + R2
9	Nave IbenSuper de FFIV y FFV	L1 + R1
10	Jack	L2 + R2

Otros Trucos:
Para hacer una salida rápida y adelantarse a los demás corredores (al menos en la recta de salida, lo que hagáis a continuación es cosa vuestra): Pulsad Cuadrado y Arriba justo antes de que empiece la carrera.

Clase Bahamut:
Empezad jugando en Modo Grand Prix y continuad hasta que se os pida que escojais entre las clases Chocobo y Bahamuth. Terminad los primeros en cada una de las fases para obtener la corona. La clase Bahamuth estará disponible tras recoger todas las coronas de ambas clases (incluyendo el circuito de Final Fantasy 8).

Circuitos reflejados:
Conseguid todas las coronas en la clase Bahamut (incluyendo la del circuito de Final Fantasy 8) para acceder a una selección de modo reflejado en la pantalla de opciones.

Tomb Raider 4: The Last Revelation

Códigos para terminar el juego

Está visto que no os gusta terminar un *Tomb Raider* si no es con algún tipo de trampa. Para que vayáis calentando motores y os preparéis para el cuaderno de tácticas que vamos a sacar en el próximo número, ahí van unos cuantos códigos que os facilitarán bastante las cosas. Aquí tenéis el código que os permite acceder a todas las armas, el que os dará objetos ilimitados y el siempre útil de selección de nivel.

Para que cualquiera de estos códigos funcione, Lara tiene que estar mirando exactamente hacia el norte. La forma más sencilla de ponerte en esa posición exacta es la siguiente: usa tu brújula para determinar dónde se encuentra el norte (la flecha roja apunta directamente arriba) y busca una cornisa que mire exactamente hacia el sur. Trepa o descuélgate por esa cornisa y mirarás directamente al norte durante la animación correspondiente, pulsa SELECT para acceder a la pantalla de inventario. Ahora te encontrarás mirando hacia el norte y podrás usar las siguientes instrucciones para introducir los tres códigos.

Salto de niveles

Mirad directamente al norte y, en la pantalla de inventario, resaltad la opción cargar y, manteniendo pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + arriba, pulsad triángulo. Si lo hacéis correctamente, saltaréis automáticamente al siguiente nivel.

Todas las armas

Mirad directamente al norte y, en la pantalla de inventario, resaltad el Medipack pequeño y, manteniendo pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + arriba, pulsad triángulo. Si lo hacéis correctamente, podréis seleccionar cualquier arma del juego.

Objetos ilimitados

Mirad directamente al norte y, en la pantalla de inventario, resaltad el Medipack grande y, manteniendo pulsados L1 + L2 + R1 + R2 + arriba, pulsad triángulo. Si lo hacéis correctamente, tendréis munición ilimitada para todas vuestras armas.



▲ Para introducir cualquiera de estos códigos, tenéis que estar mirando exactamente hacia el norte, lo que puede ser algo complicado de conseguir a menos que uséis el entorno en vuestro provecho.

Knockout Kings 2000

Mini boxeadores y pelear como Mills Lane

Nos hemos encontrado con un par de códigos más, después de los que sacamos el mes pasado. Lo curioso que tienen estos trucos para conseguir que funcionen es que primero tenéis que entrar en el menú de opciones y ver la película de Cyber Athlete. Sólo entonces podréis usarlos y que funcionen.

▶ Lo raro de estos nuevos códigos de Knockout Kings 2000 es que, para hacer que funcionen, primero tenemos que tragarnos este vídeo publicitario de Cyber Athlete. Por suerte, sólo dura un par de minutillos.



Mini-boxeadores

Para activar las versiones en miniatura de todos los boxeadores tenéis que ver antes el vídeo de Cyber Athlete y después entrar en Modo Carrera. Ahora tendréis que introducir el nombre MINIME y seleccionar End. Volved al Menú Principal, en el que podréis seleccionar cualquier modalidad y, cuando el combate dé comienzo, el boxeador más alto apenas llegará a la cuerda de arriba de las que rodean el ring. Para recuperar el tamaño normal, introducid RESETPASS como nombre en el Modo Carrera.



◀ O estos boxeadores son muy muy pequeñitos, o ese ring es muy muy grande.

Pelear como Mills Lane

Cuando hayais visto la película Cyber Athlete, empezad un combate en Modo Exhibición y provocad intencionadamente vuestra descalificación lanzando una serie de golpes ilegales (R1 + R2 + cualquier botón de puñetazo). Si ahora empezáis otro combate en Modo Exhibición os encontraréis al árbitro Mills Lane en la lista de los boxeadores de peso medio.



◀ Podréis encontrar a Mills Lane en la lista de pesos medios después de haber hecho que os descalifiquen en Modo Exhibición.

Boxeadores cabezones

Tras ver la película de Cyber Athlete, entrad en el Modo Carrera e introducid THROB como nombre en la pantalla de creación de boxeador. Ahora podéis salir o continuar en Modo Carrera y las cabezas de ambos boxeadores estarán todo el tiempo inflándose y desinflándose. Raro, pero curioso, por no decir otra cosa.

▶ Aquí vemos la versión de *Knockout Kings 2000* del típico código de cabezones.



Toca 2 Touring Car Challenge

Acceso a todo y mucho más

Aunque algo antiguo este sigue siendo uno de los mejores simuladores de conducción que hay en el mercado y tiene, desde luego, un aspecto visualmente increíble, pero también es uno de los juegos de carreras más difíciles de ganar. Puede que muchos jugadores no lleguen a ver jamás algunos de los circuitos finales o a ponerse al volante de algunos de los últimos modelos de coches ocultos en las Copas Monomarca sin la ayuda de algún que otro cheat. Con los siguientes códigos, podréis acceder a todo lo que este juego puede ofreceros, así como activar otros modos no muy ortodoxos que digamos y ciertos extras algo estrambóticos. La mayoría son muy divertidos y no deberíais dejar pasar la oportunidad de probarlos al menos una vez. Los códigos se introducen vez de vuestro nombre en la pantalla de entrada de nombre a la que se accede nada más empezar en cualquier modalidad de juego. Se oirá un comentario que declarará que se ha activado la trampa ("Cheat Code Enabled") cuando introduzcáis correctamente el código y la pantalla volverá a quedarse en blanco para que podáis meter otro código o un nombre legítimo.



▲ El código de Vista Micro Machines proporciona una perspectiva general de la carrera, igual que la vista que ofrecía el juego original MicroMachines de Code Masters.



▲ Empezad cualquiera de los modos para llegar a la pantalla de entrada de nombre, en la que tendréis que introducir los cheats. Para desactivar cualquiera de los códigos, sólo tenéis que volver a introducirlo.

Código	Efecto
MECHANIC	Todos los Coches
BIGLEY	Todos los Circuitos
MINICARS	Vista de Cámara Micro Machines
PADDED	Barreras de Goma
LUNAR	Baja Gravedad
LONGLONG	Campeonato Propellerhead
PUNCHY	No puedes ser expulsado del campeonato
BANGBANG	Modo Combate
TECHLOCK	Bloquear Velocidad de Refresco de Frames durante la Calificación
BCASTLE	Modo Coches de Choque
DUBBED	Choques O.T.T.
ELASTIC	Alargar Circuito Verticalmente
TRIPPY	Horizontes Borrosos
JUSTFEET	Sólo Ruedas (Sin carrocerías de los coches)
FASTBOY	Mayor Velocidad
DINKYBIT	Circuito Isla Parque Oulton



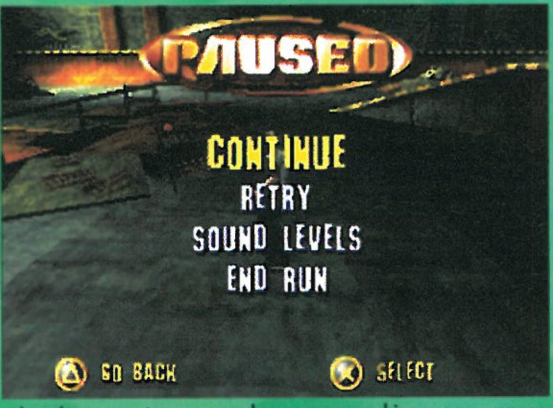
▲ Los coches bloqueados a los que se logra acceder al vencer en las Copas Monomarca estarán ahora disponibles desde un principio, como el Jaguar XJ220.



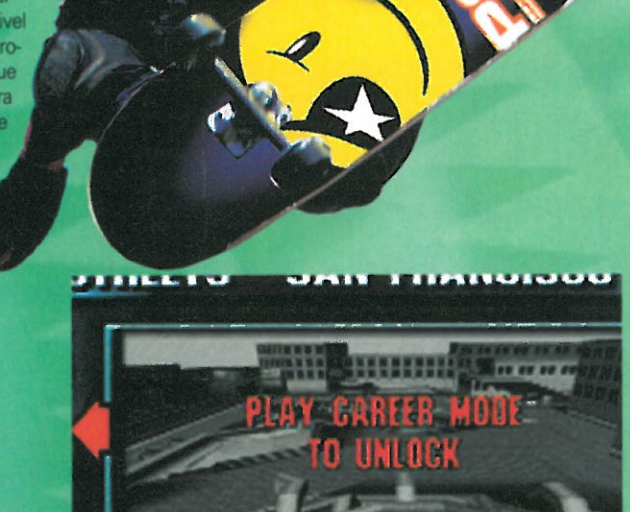
▲ No os quedéis sin probar este curioso coche de tres ruedas, el Grinnall Scorpion, ahora que es tan fácil acceder a él.

Tony Hawk Pro Skater
La Selección de Niveles

¿Tu habilidad con el monopatín es tan escasa que no puedes acceder a todos los niveles que se pueden conseguir en Tony Hawk Pro Skater? Si lo tuyo es así de triste, suponemos que te pondrás hecho unas pascuas al enterarte de que hemos conseguido encontrar el código de selección de nivel que Neversoft no quería que obtuvierais. Desde el momento en que introduzcáis este código, tendréis la posibilidad de jugar en cualquier escenario que se os antoje, incluyendo San Francisco o el alucinante nivel de Roswell. Para ello, lo único que hay que hacer es poner el juego en pausa en el Modo Free Skate y, a la vez que se mantiene pulsado el botón L1, se introduce la siguiente secuencia: Triángulo, Derecha, Arriba, Cuadrado, Triángulo, Izquierda, Arriba, Cuadrado, Triángulo. En ese momento la pantalla se agitará para indicar que el código ha sido introducido correctamente. Ahora sólo hay que volver a la selección de escenarios en cualquier modo, resaltar el nivel en que se quiera jugar, y pulsar X para acceder a él.



▲ Lo primero que tenemos que hacer es poner el juego en pausa, en modo Free Skate e introducir el código.



▲ Después, volvemos a la selección de nivel, resaltamos aquél que más nos apetezca ver y pulsamos X para seleccionarlo.



◄ Aunque en la pantalla aparecerá un mensaje diciendo que todavía es necesario abrir el acceso a ese nivel, es fácil comprobar que se puede jugar en él sin ningún problema, así que se puede ignorar completamente el aviso.

¡SUSCRÍBETE!

Remite el boletín adjunto por carta o fax a:
MC Ediciones S.A.
Pso. San Gervasio, 16-20
08022 BARCELONA
TEL: 93 254 12 58
FAX: 93 254 12 59

PSM

Deseo suscribirme a PSM por un año (12 números) al precio especial de 3.780 pts. (30% de descuento sobre el precio de portada.

Nombre y apellidos: ....
....
Calle: ....
Población: ....
Provincia: .... **C.P.** ....
Teléfono ....

Forma de Pago

☐ Adjunto talón nominativo a **MC Ediciones S.A.**
☐ **Tarjeta de crédito**
☐ **VISA** (16 dígitos) ☐ **American Express** (15 dígitos)

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐

Nombre del Titular: ....
Caducidad: ....

Firma

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)
Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:
Calle: ....
Nº: .... **Población:** ....
C.P. .... **Provincia:** ....

Nº. ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐ ☐
(Clave del banco) (Clave y número de Control) (Nº de Cuenta o libreta)

Nombre del titular: ....
de la cuenta o libreta: ....

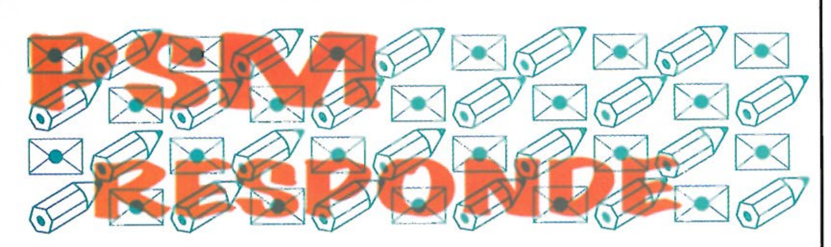
Ruego a Uds. se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con ésta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a **MC Ediciones S.A.**

Firma del Titular

.................., **a** .... **de** .... **de 199...**
(Provincia) (Fecha) (Mes)




Y PARTICIPA EN EL
SORTEO DE 10
JUEGOS DE :
ISS PRO Evolution
KONAMI
PlayStation
PAL
ISS
iss pro evolution
PlayStation®
ISS
iss pro evolution



Esta sección se ha creado exclusivamente para ti; queremos que sea la más interactiva de toda la revista. En ella puedes expresar tus opiniones, exponer cualquier duda que tengas sobre ese juego en el que te has quedado atascado, pedir consejo a la hora de comprarte un juego, enviarnos tus dibujos, tus sugerencias sobre lo que más te gusta y lo que no de la revista. Dirige tus cartas a la siguiente dirección:

PSM C/ José María Galván nº 3, 28019. Madrid.
psmresponde@mixmail.com Tío Alberto y Tío David.

Y no te olvides de indicar siempre tu nombre y tu ciudad (si no quieres que aparezcan tus datos, sólo tienes que decirlo).

UNA LUCHADORA DE ARMAS TOMAR
Eva Palacios
Madrid

¡Oh, Gran Señor de la PSM, dios del mando y de la gris! ¿Qué debo hacer para que respondas a mis preguntas?

Pues la verdad es que se nos ocurren unas cuantas cosas, pero ninguna que sea publicable, así que lo dejaremos correr por el momento, pero no te creas que nos vamos a olvidar de que nos debes un... algo, ya veremos qué.

Bueno, primero me presento, soy una chica viciada de la Play, y que está loca por Squall, del FFVIII. Está buenísimo, además, tiene un culito...

Ya estamos, si es que sois todas iguales, luego bien que os metéis con nosotros cuando hablamos de cómo está de impresionante tal o cual protagonista de este o aquel juego, pero luego, en cuanto se os pone un tío mínimamente decente por delante, os ponéis a babear. Nosotros, por lo menos, sólo lo hacemos con las que están muy bien (que son casi todas, la verdad). Seguro que luego pasas completamente de tu novio y lo tienes totalmente ignorado porque no se parece al Squall ese de las narices.

Bueno, no creo que os importe lo que opine una de las muchas chicas que os escriben, en fin, da igual.

Pues claro que sí. Nos interesa mucho lo que opinan todas las chicas que nos escriben. Lo de los chicos ya es otra cosa. Pero bueno, también habrá que hacerles algo de caso.

Me llamo Eva, y soy una fiel seguidora de la revista más cañera que habla de la Play.

¡Ah! ¿Sólo de las que hablan de la Play?

¿Os ha gustado el dibujo de Lara? Me lo he currado mucho, así que ¿me lo publicáis? Anda, porfi.

Claro que sí. Se nota que le has echado ganas. Pero recuerda que ya nos debes una así que, tú verás si no te importa debernos alguna más.

Estas son mis preguntas: Ya me he pasado el Silent Hill, pero porque me lo ha dejado un amigo ¿creéis que me lo debería comprar para mi colección de juegos?

Pues eso depende. Empecemos por lo

fundamental ¿te ha gustado? Suponemos que sí, porque, si no fuera así, no pensarías en comprártelo ¿no? Y, en segundo lugar, ¿tienes intención de volver a jugártelo? Porque, si te lo vas a pillar para tenerlo cogiendo telarañas, más te vale gastarte el dinero que te cuesta en otro juego nuevo, que no faltan precisamente las buenas novedades.

Me he comprado el Tekken 3 en Platinum, y me he conseguido a todos los personajes menos a uno, que se llama Tiger; es negro y tiene el pelo a lo afro. ¿Cómo me lo puedo conseguir?

Bueno, Tiger no es un personaje nuevo exactamente; es una versión de Eddy Gordo, por llamarlo de alguna manera, ya que comparte con él su estilo de lucha y todos sus movimientos especiales. La forma de conseguirlo es bastante sencilla: Completa el juego con todos los personajes principales y subjefes. Cuando lo hayas hecho comienza otra partida eligiendo a Eddy Gordo y selecciónalo pero pulsando triángulo o SELECT y podrás jugar con el horterilla de Tiger. Por cierto, el final que tiene es de los más alucinantes del juego.

¿Cuántas veces hay que jugar para que cambien de traje en el Tekken3?

Hay algunos que son muy sencillos. Por ejemplo para convertir a Kuma en Panda sólo tienes que seleccionar al primero pulsando círculo o X y tendrás al Osito Panda para luchar con el. Otros sin embargo son algo más complicados; para conseguir sus trajes extra debes luchar con ellos (ganando, por supuesto) un determinado número de veces. Cuando lo hayas conseguido deberás seleccionarlos con el botón START para acceder a sus nuevos trajes. Aquí tienes la lista con el número de veces que debes vencer con cada luchador y el nuevo traje obtenido:

Personaje y traje obtenido	*Nº de victorias con el personaje*
Ling Xiaoyu con uniforme escolar	*50*
Jin Kazuya con uniforme escolar	*50*
Anna Williams con vestido sexy	*25*
Gun Jack	*10*

Bueno, luego no digas que no nos tiramos el rollo...

¿Sacaréis una guía del FFVIII?

Todo se andará, de momento conténtate con la guía de tácticas que hemos publicado ya.

¿Qué es mejor, el Dino Crisis o el Resident Evil 3?

Gráficamente son muy parecidos e igualmente buenos. Quizá RE3 sea algo más largo.



¿Valdrán los juegos de la Play actual para la PlayStation2?

Ese parece ser uno de los temas que más os preocupan, lo que es lógico, teniendo en cuenta como han funcionado siempre los pasos a consolas más modernas de las demás compañías (o sea, Nintendo y Dreamcast), en los que los juegos que ya teníamos del sistema antiguo iban a parar a la basura. En esta ocasión Sony ha tenido el gran acierto de hacer que la PS2 sea completamente compatible con los juegos de la PS1, con lo que podremos comprarnos el nuevo modelo sin tener que preocuparnos porque se nos quede tirada toda nuestra colección.

¿Me debería comprar otro juego de lucha además del Tekken 3, que ya tengo?

Bueno, pues de nuevo, depende. Si no te gustan mucho los juegos de lucha, con ese tienes suficiente, pero nosotros creemos que no deberías perderte una maravilla como Soul Blade que además lo tienes disponible en la gama Platinum. En este mismo número tienes unas impresionantes imágenes de Tekken Tag Tournament con las que se te

debería hacer la boca agua, claro que todavía tendrás que esperar un poco para poder jugar con él. Las sacamos fundamentalmente para que sufráis como sufrimos nosotros cuando las vemos todos los días, y pensamos en lo que nos queda todavía hasta que podamos verlas moverse en una PS2.

Bueno, ya he acabado, y quería deciros, y no es por peloteo, que vuestra revista es la caña, y que me encantan vuestras portadas y pósters. Espero que sigáis publicándola durante mucho tiempo. Suerte y hasta otra. ¡Ah! Yo también escucho La Noche Más Loca en Top Radio. Esto se lo dedico a todos mis amigos y a toda la gente que me conoce.

DISEÑADOR DE COCHES
Xuacu Pérez
Villajoyosa (Alicante)

Saludos cordiales, amigos consoleros, os mando este dibujo de coche inspirado en un Fórmula-1. El hecho de que haya puesto este coche para anunciar el lejano Ridge Racer de la Play 2 es que un colega amante de los arcade, los RPG y fiel seguidor de los Ridge Racers me dijo que lo mandase porque se parecía a alguno visto en el Type 4. Aunque a mí me entusiasman los juegos de carreras al máximo realismo no es que desprecie los Ridge Racers, y menos al haber visto lo que se está preparando para la Play 2.

Pues ya nos dirás que te parecen las imágenes que hemos incluido en este número.

Este coche es invención mía, así que no lo busquéis en ninguna revista de automóviles porque no lo encontraréis. Soy un amante de los coches, siempre los he dibujado desde muy pequeño y, además, a mí me gusta más inventarlos que copiarlos, y siempre he querido ser diseñador de coches, pero también me gustaría hacer juegos de este tipo, o películas por ordenador (en 3D, claro), pero mi problema es la falta de información para realizar alguno de mis sueños. Algún día, "muy lejano", puede que veáis alguno de mis coches por la calle o puede que me entrevistéis por algún juego en el que yo haya participado, y, si no es así, me despido y hasta pronto. ¡Ah!, me gustaría que me respondieseis a estas preguntas: ¿Cuándo va a salir el RPG Star Ocean 2? ¿Traducido?

Pues ni traducido ni sin traducir, de momento no tenemos noticias de su posible lanzamiento por estos foros. Investigaremos algo más y os iremos informando.

¿Habrá un Colin McRae Rally para la Play 2?

De momento confórmate con el Colin 2 para la actual consola, que si no ha salido ya cuando leas esto, estará a punto de salir. De lo de si saldrá para PS2 no hay nada confirmado aunque nosotros apostamos (y siempre que apostamos es para ganar, puedes estar seguro) por que sí saldrá, lo que ya no sabemos es si se llamará Colin Mc Rae, Carlos Sáinz o el piloto que esté en auge para cuando salga, pero fijo que Codemasters sacará algún juego de rallys para la nueva consola; para algo son los mejores haciendo este tipo de juegos.

¿Sacarán el Super Bike de EA para la PSX?

Lo que sí nos dijeron los de Electronic Arts es que la versión para PlayStation estaría basada en el Super Bike 2 que debería de salir dentro de poco para PC.

¿Para cuándo el Dragon Quest VII?

Tranquilo, hombre, que ahora sale en Japón, y ya veremos cuando sale en nuestro país (si sale, claro).

Y ya no se me ocurre ninguna pregunta. Por último, me gustaría añadir que, a unos amigos y a mí nos gustaría ponernos en contacto con otras personas (si son de Alicante, Benidorm o pueblos próximos, mejor) que les gusten los RPG y los juegos de carreras (coches, motos, "Chocobos"...) para vernos, jugar y establecer tertulias. Mi dirección es:

Xuacu Pérez
C/Ferrocarril, bloque 1ºA, piso 2ºC,
03570 Villajoyosa (Alicante)
Tel. 96 589 11 45 Preguntar por Xuacu (se pronuncia Suacu)



DUDILLAS
moises@es.europost.org

Me llamo Moisés Santos y escucho a diario La Noche Más Loca. Tenía unas dudillas, ¿ Cual me compro entre Medal of Honor y El Mañana Nunca Muere?

Sinceramente y de todo corazón te recomendamos Medal of Honor, uno de los juegos que más nos han impresionado desde Syphon Filter o Metal Gear Solid.

¿Para cuando Jungla de Cristal 2, ColinMcRae 2 y Theme Park?

Échate un vistazo a la preview que publicamos este mes sobre Jungla 2 y alucina un poquito. Después, decirte que saldrá en un par de meses más o menos (lo estamos deseando). Colin 2 seguramente esté ya en la calle cuando leas esto, si no, le quedará muy poco para salir. Con respecto a Theme Park, suponemos que te refieres a Theme Park World que ya se encuentra disponible para PC. Para Play no tardará mucho en salir.

Gracias y un gran saludo.

DRIVER
Sergio Rodríguez
isladepascua@mixmail.com

Hola a todos los de la PSM, tengo una duda del Driver para Playstation, y es si tenéis algún truco de este juego.

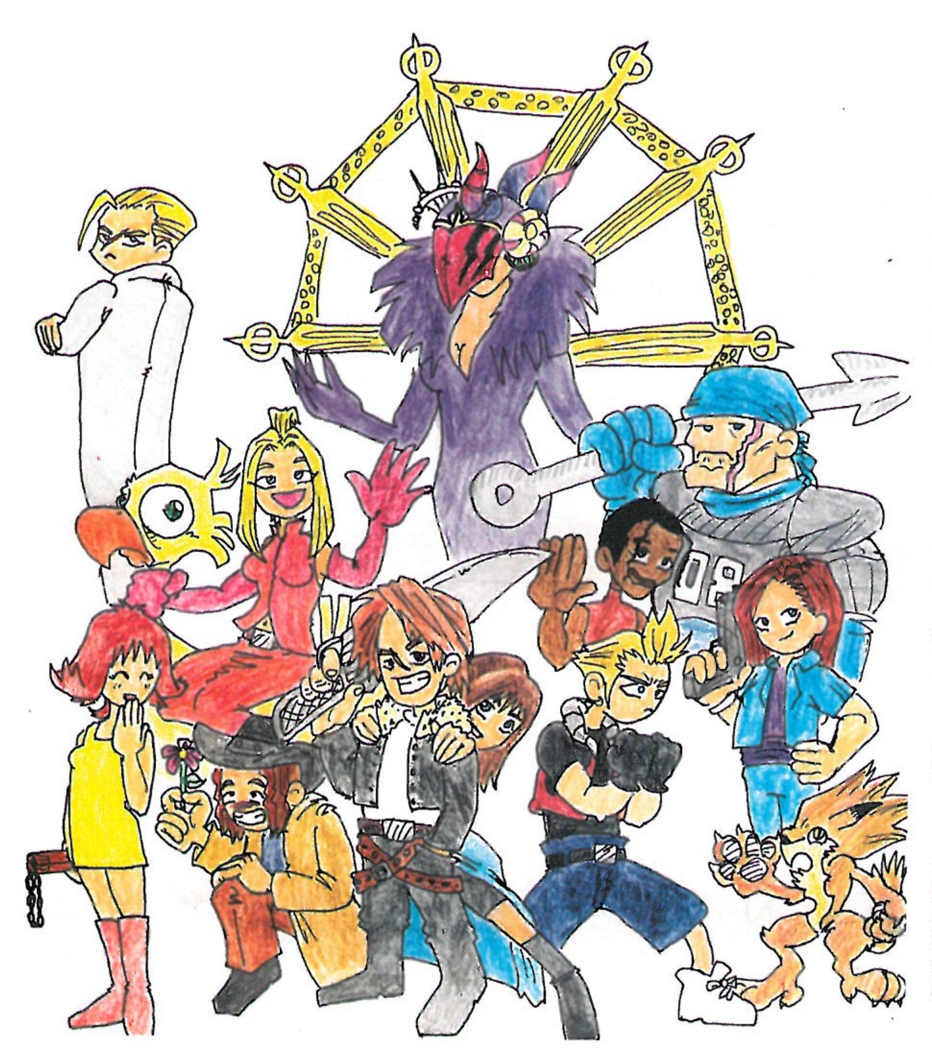
Sencillo. En el número 8 de PSM tienes todos los trucos de este fabuloso juego, con una detallada explicación acerca de para que sirve cada uno.

Otra cosa ¿para qué sirve la opción de trucos o trampas que hay en el menú principal?

Pues está claro, para activar los trucos. Lo que pasa es que esta opción sólo está disponible después de acabarte el juego la primera vez o bien usando los trucos que publicamos en el nº 8 como ya te hemos dicho.

Muchas gracias

Las que tú tienes, tío Sergio



BIEEENNN
José Luis Martínez

¡Por fin PSM tiene una dirección de correo electrónico!
Como escuché en La Noche más Loca que teníais una dirección, me he querido adelantar a la gente para ser uno de los primeros e-mail que publiques en la revista.

Bueno, casi consigues ser el primero, pero un tercer puesto y medalla de bronce tampoco está nada mal, ¿No?

Antes de nada me gustaría deciros que la revista es la mejor de PlayStation (sobre todo por el formato, o sea el tamaño de ella, las entrevistas la sección de incubadora, y por supuesto los rumores que ponéis sobre la bestia gris 2 (PlayStation 2)

Gracias, gracias, gracias. Por cierto se nos ha acabado el talonario para enviaros la pasta por los piropos, así que tendrás que esperar a que el banco nos mande uno nuevo.

Después de todos los piropos me gustaría haceros unas cuantas preguntas.
Ya sé que a las consolas las hacen buenas los juegos, pero ¿ Después de haber salido la Play 2, la Dolphin esa será mejor que la play2? (para mí es la pregunta del millón aunque yo nunca me comprare una Nintendo)

Pues no vamos a caer en el error que cometieron los de Nintendo cuando anunciaron que iban a sacar una consola llamada Dolphin. Fíjate, se dedicaron a decir que esta consola iba a ser tres veces más potente y rápida que la Play 2 cuando ni siquiera se habían hecho públicas las especificaciones técnicas de la futura máquina de Sony. ¿Cómo se puede ser tan tolai y tan prepotente? Claro, así les van luego las cosas. Preferimos esperar a ver las dos máquinas funcionando para juzgar cual es mejor, ese es nuestro trabajo al fin y al cabo.

¿Cuándo saquen la Play 2, sus juegos se podrán poner en la Play? ¿y viceversa?

Esta pregunta ya la hemos contestado antes, pero te lo vamos a dejar muy claro: Los juegos de la PlayStation actual servirán para la PS2, pero los de la 2 no servirán para la uno como es lógico, ya que se tratará de juegos diseñados para las enormes prestaciones de la nueva máquina que la anterior no tiene. Ha quedado claro ¿No? Pues eso...

Bueno espero que me publiquéis este e-mail porque así podría ganar una apuesta en el colegio.
BYE.

Bueno, ya está bien de hacer apuestas con nosotros. A ver si algún día no vamos a poder cumplir y nos vais a echar los perros. Además nos estamos planteando muy seriamente el cobraros una comisión sobre las ganancias de las apuestas, que-lo-se-pas torpedo...



A VUELTAS CON LA POCKETSTATION

Ibon Sánchez Rodríguez (Bilbao)

Hola, colegas de PSM: Soy un chaval de 15 años al que le encanta viciarse con sus juegos de la Play (especialmente los de Square) y en los loading y los ratos libres me leo vuestra revista. Por cierto, ya he descubierto qué significa PSM: Para Square Maníacos. Aparte de los dibujos, que espero que me hayáis publicado, también os envío algunas preguntas y sugerencias: ¿Disfrutaremos finalmente en España de la PocketStation?

POlvidaos del tema de la PocketStation. Por desgracia, sólo ha llegado a salir en Japón, y aun allí, salió un cierto número de unidades y, cuando se agotó, se acabó lo que se daba. Ya no hay más, a menos que Sony decida dar marcha atrás, algo que por ahora no parece muy probable si tenemos en cuenta lo ocupado que está con todo el mogollón que se está montando con el lanzamiento de la Play2. Tened en cuenta que ni siquiera los americanos han llegado a tener PocketStation, y ya sabéis que España suele ser el último mono en estas cosas, así que, a menos que asaltéis a algún japonés que os encontréis haciendo turismo por nuestras tierras, difícil, muy difícil lo vais a tener para agenciaros un cacharro de estos. Posiblemente nos tocará esperar a la Play 2.

En Final Fantasy VIII, tras vencer a Bahamut, se queda un boquete en el suelo, ¿hay alguna forma de entrar?

Pues sí se puede entrar. Para ello tiene que aparecer una especie de rama gigante que desciende hacia el agujero por la que podrás bajar y enfrentarte con un monstruo bastante poderoso (cerca de 1 millón de puntos) que usará contra ti ataques de Última y Arma Final de Cloud de FFVII. Aparte de esto tienes que hacer varias cosas más con la presión atmosférica del lugar y otras cosas que descubrirás tu mismo, no te lo vamos a contar todo. Si ves que después de vencer a Bahamut no sale la dichosa rama, date una vuelta por el mundo y vuelve más tarde, a nosotros nos apareció así.

¿En qué web puedo encontrar las imágenes de Final Fantasy que os mandó Antonio Salmerón en el número 10?

Sospechamos que en ninguna. Estas imágenes deben de ser un retoque de algún habilidoso. De todas formas puedes echar un vistazo en la oficial www.squaresoft.com o en http//www.wheres.com/etc/squareuniverse.

¿Cuándo volverá Nimúe? Paso noches en vela pensando en ella.

Pues la verdad es que no sabemos mucho de ella, la muy malqueda no ha llamado ni escrito desde que se las piró a los USA. Cuando vuelva la aplicaremos un correctivo.

Por último, os sugiero que algún mes hagáis un concurso de dibujo o cómic. Lo digo porque a la peña se le ve con ganas.

Pues la verdad es que esta idea lleva ya algunos meses rondándonos la cabeza y seguro que lo haremos algún día. Lo que pasa es que lo queremos organizar muy bien, ya sabes, buenos premios y estas cosas. Tranquis que os tendremos informados.

Ahora me despido, y no dudéis de mi presencia en esta sección el mes que viene. PD: Con portadas y pósters como los vuestros, ¿Quién necesita un Goya, un Picasso o un Velázquez?

Hombre, imaginamos que alguien que tenga mucha pasta, el Thyssen o alguno de esos...

PELÍCULA DE FINAL FANTASY ¿SÍ O NO?

Desirée Arrieta (Madrid)

Hola, amigos de PSM, soy Desirée. Aquí

tengo unas preguntas para que os preparéis:
¿Por qué al Final Fantasy VII le habéis puesto un 10 y al FF VIII un 9'8?

No es que Final Fantasy VIII sea peor que FFVII pero, al bajar la puntuación de innovación, aunque todas las demás se queden igual, baja la media, es así de simple. La diferencia es meramente matemática, los dos son igual de buenos.

¿De qué va a ir FFIX?

Todavía no lo sabemos, solo hemos tenido acceso a unas pocas imágenes. Teniendo en cuenta los retrasos que está sufriendo, parece que vamos a tardar en saberlo. De todas formas, no cuesta mucho adivinar que se tratará de más de lo mismo, aunque ya sabes que cada historia en FF es diferente de la anterior.

¿Es verdad que van a hacer una peli de FFVII o FFVIII, o simplemente es un rumor?

Es más que un rumor. El problema con las películas en fase de pre-producción (eso es cuando todavía están haciendo los preparativos, eligiendo actores, director, escribiendo el guión, etc. sin haber empezado a rodar) es que se pueden tirar años en el limbo hasta que empiezan a filmarse. Unos cuantos ejemplos de esto serían:
-La peli de Superman que teóricamente iban a hacer Nicholas Cage (La Roca, Con Air, Cara a Cara) y Tim Burton (Batman, Sleepy Hollow)
-La peli de Spiderman que quería hacer James Cameron (Aliens, Terminator, Titanic) con Leonardo DiCaprio de prota en plan serio, o la peli que quería hacer Chris Columbus (Sólo en Casa, La Sra. Doubtfire) sobre el mismo personaje pero más en plan de broma.
-La peli de El Señor de los Anillos con personas reales, y no de dibujos...
etc., etc., y hay muchas otras películas de ese estilo que se tiran años (la de Spiderman lleva pendiente de hacerse desde mucho antes de Titanic) esperando que tal o cual estudio les dé luz verde, suelte un montón de millones y se puedan poner a rodar.
En el caso de Final Fantasy, haciéndola de dibujos animados, estilo anime, y en Japón, no debería (eso no quiere decir que no sea posible) tener muchos problemas. Si la quisieran hacer con actores de carne y hueso, entonces si que lo tendrían crudo. Hay que tener en cuenta que al año se hacen cientos de películas de anime en Japón, con los temas y personajes más diversos, por lo que hacer otra más con unos personajes de éxito asegurado no creemos que fuera algo como para pensárselo mucho, pero en fin, nunca se sabe, que hay mucha gente rara suelta por el mundo. Ya decimos que, en Japón, esas cosas se hacen constantemente (no hay más que ver lo de la peli de Pokèmon). Por si acaso, mantengamos los dedos cruzados.

¿Cuál de estos dos juegos es mejor Bust a Groove o Dance, Dance Revolution?

Dance Revolution quizá sea más espectacular por el tema de la alfombrilla para bailar. En cualquier caso los dos son la mar de originales.

¿Me podríais ordenar, de mejor a peor, estos juegos: Ridge Racer Revolution, Ridge Racer, Formula 1 '97, Porsche Challenge, Wipeout, V-Rally, Need For Speed y Die Hard Trilogy (la parte de coches)?

Nada más fácil que darte una vuelta por la sección Escaparate y tus dudas serán resueltas.

Hasta luego, PSM

Hasta luego, cari.

BUSCANDO AMIGOS PARA CARTEARSE
Estela González (Madrid)

¡Buenas! ¿Qué tal? Yo estoy fenomenal. Espero que vosotros también. Resulta que tengo unas dudillas que, supongo, sabréis responderme: Cuándo llegue la PS2 ¿estará preparada para conectarse a Internet? ¿Cómo podrá hacerse? ¿Cuándo llegará a Europa?

Pues llegar, llegar, lo que se dice llegar, llegará más pronto de lo que pensábamos. Ya sabéis que existe un maravilloso invento llamado importación, y aquí en la Redacción, por ejemplo, puede que tengamos la nuestra bastante pronto. Ya sabemos que no deberíamos decir esto, y que sólo sirve para







poneros los dientes largos, pero es que somos simplemente así de crueles y queremos daros envidia. ¡Je, je, je! Ya os contaremos qué tal es la maquinita, y si se porta bien o no. Pero suponemos que te referías a la fecha de lanzamiento oficial para el mercado español, cuando todos los demás mortales (los que no son como nosotros) podrán comprarse la PS2. Eso será, según nos han dicho nuestras fuentes de Sony, en otoño, simultáneamente con el resto de Europa, e incluso, con un poco de suerte, a la vez que los yanquis. En cuanto a la forma de conectarse, será a través de un módem externo, que no vendrá incorporado al comprar la máquina. Será uno de esos accesorios que habrá que comprar independientemente. La razón que han dado los de Sony es que se supone que han aprendido de la experiencia de la Dreamcast y no quieren sacar al mercado una consola que incluye un periférico por el que se cobra un dinero, pero que no vas a poder usar hasta más adelante, cuando haya juegos que aprovechen las capacidades de conexión de la PS2. Hasta que lleguen esos juegos, prefieren sacar la consola sin el módem, y más barata de lo que costaría si incorporara el cacharro. El accesorio como tal saldrá más adelante, y habrá que apoquinar entonces las pelas correspondientes, independientemente de la consola. Así, los que no quieran conectarse (me pregunto a qué clase de bicho raro se referirán con eso, ¿quién no querrá conectarse con otros?) no tendrán que pagar más por un aparato que no va a utilizar. Ahora que cada uno piense lo que quiera sobre la idea de Sony.

¿Saldrá Ehrgeiz para PSX algún día?

Pues mira tú por donde, estás de suerte, porque en este mismo número lo tienes analizado, y ya debería estar en el mercado para cuando leas esto. ¿Ves como no hay que desesperarse? Al final ha acabado saliendo, aunque le haya costado lo suyo.

¡¡¡POR FAVOR, publicadme los dibujos!!! Lo digo porque el mes de diciembre os envié uno de FF7 (que estaba muy bien, según me han dicho mis amigos) y me llevé una gran desilusión al ver que no estaba en la siguiente revista. Me haríais muy feliz si me publicaseis el que os mando, y, a ser posible el que os mandé.

Este es un tema que ya hemos comentado antes. En la Redacción recibimos muchísimas cartas todos los meses, lo que nos alegra mucho, pero tenéis que tener en cuenta que no se pueden publicar todas, no habría sitio, a menos que hiciéramos un número entero de PSM Responde, de verdad, y con los dibujos ocurre tres cuartos de lo mismo. Lo sentimos, pero así son las cosas. Procuramos publicar todos los que podemos, pero tened en cuenta que más dibujos también significa que hay menos sitio para cartas. También podríamos sacar los dibujos más pequeños, como ha sugerido algún lector, pero entonces la mayoría de ellos se verían de pena, y, para eso, no merece la pena publicarlos. Esperamos que haya quedado claro. No os impacientéis, todo lo bueno acaba por llegar.

Por si alguien quiere cartearse conmigo, y le gusta FF7 y FF8 tanto como a mí, o si quieren tener una amiga más, por favor escribidme a esta dirección:

Estela González López
c/ Travesía del Socorro, 37 1ºD
28700 San Sebastián de los Reyes
MADRID

Y yo estaré encantadísima de responder. También me gustaría felicitar a vuestros ilustradores, en especial a Chris Bachalo por su dibujo de RE3 del mes pasado y por el de Squall y Seifer de hace ya tres o cuatro meses (vuestra felicitación viene después, tranquilos)

¡Ah, bueno! Porque ya nos estábamos impacientando. Pero fuera bromas, ¿verdad que Chris se luce en las portadas? Tendríais que ver lo que hace en sus propios cómics, tiene algunas páginas en su Steampunk que quitan el hipo. Y Joe Madureira, con la ilustración de Squall y Seifer, tampoco se queda manco ¿eh? Claro que esa es la marca de fábrica de esta revista, siempre tratamos de conseguir a los mejores para nuestras portadas. Ya nos diréis que os parece la de Gran Turismo 2 de este mes.

Bueno, nada más. Solamente quería deciros que yo también escucho La Noche Más Loca y que si tuviera que votar a uno de vosotros, lo haría a los tres (y que conste que no es peloteo). Y que, de parte de mi primo Roberto, un paquete de galletas de las mejores que haya. Muchas gracias y hasta pronto. ¡Seguid así con la revista!

No, así no, seguiremos mejor, y, si no nos creéis, ya lo veréis.

UN CONSOLERO MADRILEÑO

Moisés (Madrid)

Hola troncos, Soy Moisés y os escribo desde Aravaca. Tenía alguna duda sobre





compras. He visto una oferta de Sony que te venden el WIPE3OUT, CRASH3, RR4 todo junto por 10.990. Yo flipo, aunque no sé si gastarme las pelas en el FIFA 2000 o en el Medal of honor, que me apetece mucho. ¿QUÉ HAGO?

Hombre, no nos compares peras con lechugas. No es lo mismo el FIFA 2000 que el Medal of Honor. Los dos son juegos punteros, pero cada uno en un género completamente distinto. Si quieres horas sin fin de ligas, mundiales y similares, ya sabes lo que te tienes que pillar ¿no? Y si lo que buscas es una aventura sólida, con un buen porrón de misiones, y toda la pesca, pues te agencias el Medal. Los dos tienen unos gráficos estupendos, un sonido acojonante, etc., etc. así que sólo es cuestión de ver a qué te apetece más jugar. Sin embargo si lo que quieres es engrosar tu colección de juegos, la oferta de Sony está muy bien, son tres juegazos por el precio de uno y medio (por cierto, dinos dónde la has visto).

Ah, ¿para cuándo el Die Hard 2? ¿Y COOLBOARDERS4?

Pues COOLBOARDERS 4 para ya mismo, porque ya debe estar en la calle. Todavía no hemos sacado el examen porque no tenemos muy claro si merece la pena hacerlo, al fin y al cabo, después de tanto rollo con lo que nos prometían (como os comentamos en su incubadora), al final se trata de más de lo mismo de siempre. Los incondicionales del snowboard versión pixelada estarán encantados, pero el resto no encontrará nada especialmente destacable con respecto a todos los demás. Para ver algo de Die Hard Trilogy 2, mira la incubadora de este número y babea un rato. Después limpia la revista antes de seguir leyendo, que lo vas a poner todo pringado.

UN PAR DE RAPAPOLVOS
Antonio Gayo

Hola colegas de PSM: No puedo más que sentirme frustrado, ante la atrocidad realizada por Namco con Ace Combat 3. ¿Cómo es posible que una compañía que se enorgullece tanto de sus ventas en occidente pueda hacernos semejante p..ada?. Llevo desde que me acabé el Ace Combat 2 esperando la llegada de esta tercera parte (y eso es mucho tiempo). ¿A santo de que viene que hayan capado al juego como vosotros decís? Por lo menos podían haberlo sacado en inglés. La verdad es que no alcanzo a comprender la actitud de Namco con este tema, y lo único que se me ocurre pensar, es que les importamos una mierda y como las ventas apenas se van a ver afectadas, se la suda. Creo que deberíais ser más críticos con Namco y haber reducido todavía más la puntuación del juego, ya que si lo comparas con la versión japonesa, se ha quedado en una mierda. Escribo este E-mail sobre todo para desahogarme, porque si no, iba a estallar. Muchas gracias por ser tan buena terapia. Es curioso, hace más o menos un mes, escribí un E-mail a DC-M una revista de Dreamcast y les dije que no estaba de acuerdo con que se metieran con la PSX y con SONY, no veáis como se han puesto, les ha llegado al alma. Incluso más que cuando os dije a vosotros que si las portadas no eran realmente vuestras, y es que, yo no me caso con nadie (menos con mi novia). Supongo que a veces me paso un poco, pero os aseguro que digo las cosas de la forma más suave que puedo. Me gustaría haceros unas cuantas preguntas, a ver si me las contestáis:

Cálmate colega. Estás en tu perfecto derecho de opinar lo que quieras sobre quien quieras, para eso es esta sección. El mismo derecho que tenemos nosotros a contestar a todos los que podamos para darles la explicación más clara sobre la cuestión que se nos proponga. Por cierto, no es que nos llegara al alma, todo lo contrario. Nos encantó explicarte a ti y a un montón de gente interesada en el tema como funciona el tema de las portadas en la PSM. En el tema de Ace Combat 3 tienes toda la razón del mundo y ya nos encargamos de darle un buen repaso en la revista a los encargados de marketing de Namco por su "desprecio" al mercado Europeo. Aún así las cosas son como son y, a pesar de todo, Ace Combat 3 sigue siendo un gran juego y merece la nota que le dimos.

¿Veis vosotros alguna posibilidad de una conversión para PSX2 de Diablo 2? Parece que no le interesa a ninguna compañía de videojuegos y podría ser uno de los juegos más vendidos.

¿De verdad te interesa ver el Diablo 2 en Play después de ver lo que hicieron con el primero? Diablo 2 suponemos que será, con toda justicia, uno de los juegos del año en PC, y nosotros también pensamos darle caña cuando nuestras obligaciones con la PSX nos lo permitan pero, sabiendo como se las gastan con las conversiones, no daríamos un duro por su versión para Play, aunque sea en la 2 (hombre, la verdad es que, de todas formas, nosotros no solemos dar un duro por ninguno, porque nos los envían



las compañías para que los veamos totalmente gratis, pero ya nos entendemos ¿no? ¡Je, je, je!).

¿Cómo es posible que en la lista de los juegos que consideráis los mejores del 99 sólo me guste uno, y SEA EL ÚLTIMO? Creo que os habéis pasado quitando al FFVIII de ahí. Supongo que tenéis gustos bastante diferentes a los míos, yo prefiero los RPGs antes que cualquier otro tipo de juegos.

Bueno, esto te lo perdonamos porque te corriges más adelante, pero es que hay casos de ceguera algo preocupantes. ¡Mira que confundir los finalistas con los definitivos! ¿Por quién nos has tomado? De todas formas, hay que reconocer el gazapo que nos colaron los duendes de la imprenta, que le quitaron un palote a nuestro querido FFVIII, para dejarlo convertido en el FFVII, pero suponemos que todos nuestros lectores tienen la suficiente materia gris dentro del coco como para darse cuenta de que ha sido una simple metedura de pezuña ¿verdad?

No he leído casi nada sobre Jade Cocoon en vuestra revista, ¿Por qué no lo habéis comentado?. (Es muy corto).

Otro que tiene premio. A veces es para pensar que nos leéis la mente. La verdad es que nos da miedo, aunque os debería dar más miedo todavía a vosotros. Nuestras mentes no son precisamente lugares recomendables por los que darse un garbeo. Ya sabemos que hay sitio de sobra, pero lo que está ocupado no es muy bonito que digamos. En fin, que Jade Cocoon lo tienes analizado en este mismo número. Por aquí las opiniones han sido un poco dispares. Hay quien se ha viciado y se ha tirado horas muertas combinando bichos para conseguir el bichazo padre, y quien opina que todo eso acaba resultando repetitivo. Pero para los que se hayan tirado horas con los combates aleatorios de FFVIII eso es moco de pavo. Eso sí, se echa en falta un mundo más grande y una historia más larga. Pero no sigamos enrollándonos que para eso está el examen. Consúltalo.

Por Favor ¿cuándo sale el TENCHU 2? El 1 me parece de los mejores juegos de PSX, sino el mejor. ¿Podríais comentar algo sobre él?

Debe de quedar muy poquito. No seas nervioso, cuando tengamos algo seréis los primeros en enteraros.

¿Por qué los usuarios de DC están tan reprimidos que la pagan con los de PSX? La DC tampoco está tan mal, aunque no sea nada del otro jueves.

Hay que entenderles. Miran todos los juegos que tenemos nosotros en la gris, y todos los que se preparan para la PS2, leen las noticias sobre todos los desarrolladores que abandonan a la DC para pasarse a la consola del futuro (la PS2, claro) y se sienten como primos. Pero creemos que no es para tanto. Todo lo que tienen que hacer es comprarse las dos consolas, ya que cada una tiene su lado bueno. Y hay que tener en cuenta que la DC acaba de salir y le queda mucho camino por recorrer. Creemos que es una muy buena consola, si tienes la oportunidad, echa un vistazo al increíble Soul Calibur y verás lo que es capaz de hacer esta máquina.

PD: Un día antes de comprar esta revista estuve a punto de mandar una carta pidiendoos que pusieseis e-mail. Gracias por hacerlo incluso antes de que os lo pidiera. Sabia decisión, es mil veces más cómodo que las cartas. Enhorabuena por la revista, como veis, sigo comprandoos todos los meses y pienso seguir haciéndolo si seguís tan bien como hasta ahora.

Para que veáis que nosotros también podemos jugar a eso de leeros la mente. Nos alegra ver que habéis respondido muy positivamente a eso del correo electrónico. Llevábamos tiempo dándole vueltas a la idea, pero es que queríamos ser justos con todos, y las cartas con dibujos lo tienen bastante crudo para llegar por vía electrónica, al fin y al cabo, no todo el mundo tiene escáner en casa para enviarnos sus dibujos, y sabemos lo mucho que os gusta verlos publicados. Seguiremos haciendo lo posible por sacar todos los que podamos.

Hola de nuevo colegas: Os preguntaréis por que demonios escribo otra vez, pues porque se me ha ido la olla. Pensaba que la lista de los 10 mejores juegos era la que sale debajo del artículo con un fantasmita, pero son 12. Ya creía que os habíais vuelto completamente locos. FFVIII está en su sitio como debe de ser. Lo siento por el error.

Bueno, por esta vez, pase, pero que no se vuelva a repetir. Ahora te pones a rezarnos unos AvePSM y unos PSMNuestros y, cuando termines, un PSMRosario y todo solucionado.

También quería aprovechar para decir otra cosa: ¿No creéis que ya que Namco nos ha dejado sin un CD de los dos que ocupaba Ace Combat 3 debería haber reducido el precio del juego a la mitad? La verdad, a mi pagar 8.000 pelas por medio juego me parece una exageración. Deberíais enviarle esta sugerencia a Namco: si el juego vale 8.000 ptas. y lo parten por la mitad debería costar 4.000 ptas. Y si además tenemos en cuenta la consecuente perdida de calidad del producto deberíamos hacer otra pequeña rebaja, eso serían 3.000 pesetas, que, menos la resta del tiempo que hemos estado esperando un juego con estética manga para nada, pongamos 300 días a 10 ptas. cada uno, el juego debería ser GRATIS!! NAMCO a ver si la próxima vez no nos hacéis la puñeta!!!!!!!!!! (Por Favor publicad esto para que por lo menos vean su error)

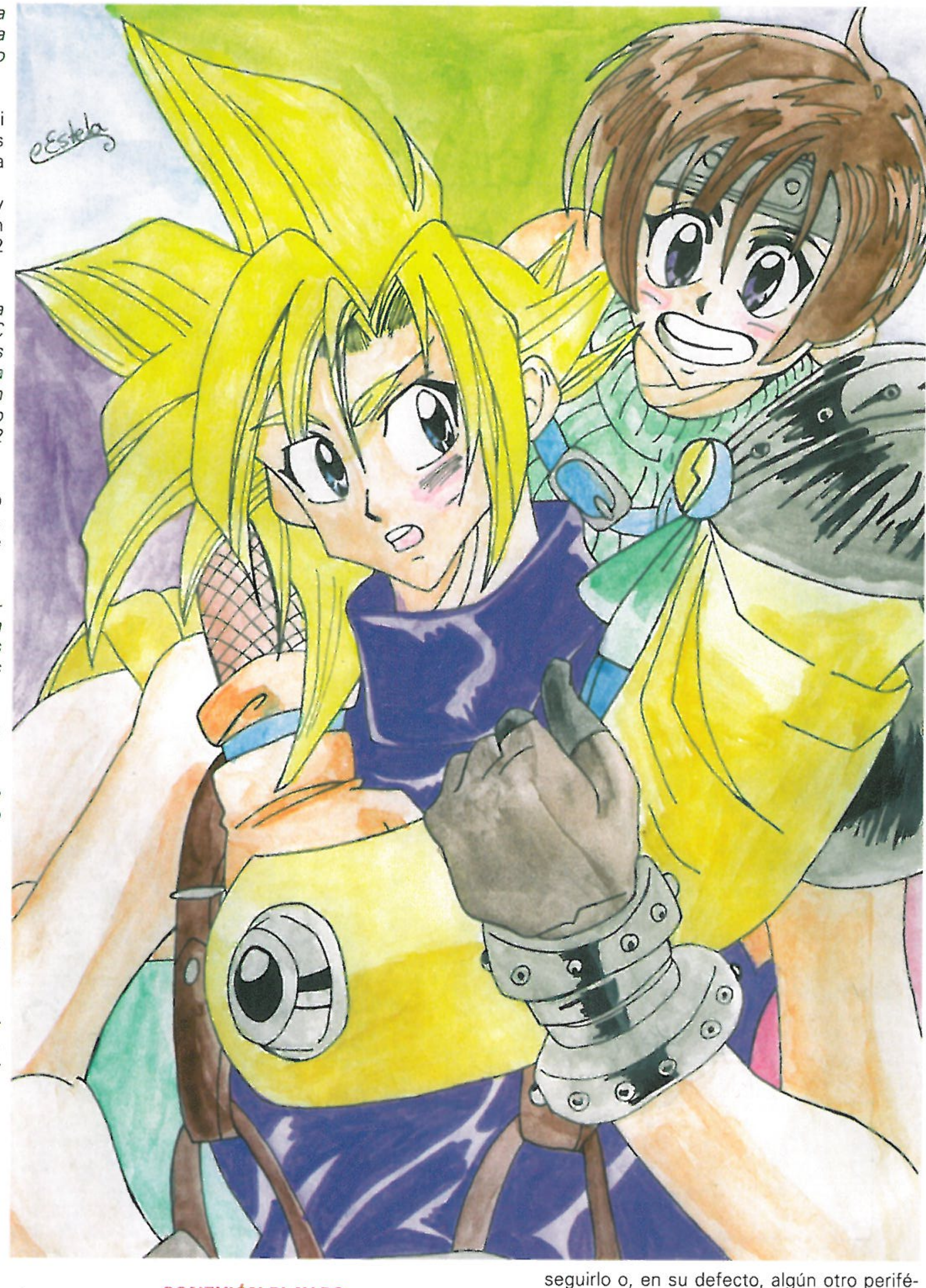
Estás quemado con los de Namco ¿Eh? Todo el mundo se ha hecho eco de la metedura de pezuña y esperamos que se den cuenta que no se puede jugar con los usuarios españoles (bueno, no sólo españoles, que también ha ocurrido en el resto de Europa) y que tomen nota para futuras ocasiones. Los jugadores de Play no nos chupamos el dedo, y tenemos tanto derecho como los japos a ver la versión íntegra del juego (Después de este pequeño intermedio del servicio oficial de propaganda revolucionaria, retornamos a la programación habitual de la cadena, rogamos disculpen la interrupción).

UN LECTOR EJEMPLAR
Luis Alberto Ruiz
E-Mail

Hola chavales: Enhorabuena por la revista pero a ver si os rascáis el bolsillo y sacáis mas regalos... Molan un montón.

Tío ¿Que nos rasquemos el bolsillo más todavía? Que nosotros también tenemos que comer... A menos, claro, que prefieras quedarte sin los cuadernos de tácticas para que os regalemos alguna paridilla que encontremos por ahí. O que no os importe

que subamos el precio de la revista (de eso nada, por ahora queremos mantener el precio todo lo que podamos).



Tengo dudas y sois mi única salvación. 1° Los juegos de la play2, ¿valdrán para ordenador?

Como además de la Play tengo el ordenador y sacan buenos títulos de la play2 pues para el ordenador.

Hombre, los juegos de la PS1 tampoco valen para PC así, directamente, sino que los pceros utilizan lo que se llama un emulador para jugarlos en sus máquinas, así que ¿no esperarás que los de la PS2 vayan a ser diferentes?

Sacad una guía del Tomb Raider: The Last Revelation. Me he quedado pillado y de ahí no salgo.

Es la que va a salir a continuación de Dino Crisis. ¡Toma ya! ¡Que no somos serviciales ni nada! Para que luego os quejéis

¿Van a sacar el Time Crisis 3 para la Play actual?

En los Rumores de este mes tienes precisamente algo sobre Time Crisis 3. Revísatelo.

Decidme juegos de pistola que valgan la pena y que no sean: El Time Crisis, Point Blank 1 y 2, y la Jungla de Cristal.

Uno que ha salido hace muy poquito y que analizaremos en breve. Se llama Migthy Hits y es bastante divertido.

¿Está bien Die Hard Trilogy 2?

Léete la Preview que sale en este número en la sección incubadora y te harás una idea de la pasada que va a ser.

Bueno hasta otra y que la revista vaya a mejor. P.D: Vivo en un pueblo pequeño y aquí no esta la PSM, pero cuando fui a Madrid me la compré y al ver que me gustaba y aquí en mi pueblo no hay me suscribí. Y no me arrepiento.

Eres un lector ejemplar, a ver si se animan todos y hacen lo que tú, así da gusto.

CONEXIÓN PLAY-PC
Liquid Snake
E- Mail

P.- Antes de nada decir que me encanta vuestra revista y que sois los mejores.

Ahí va mi pregunta: Quiero conectar mi consola (la Play, lógicamente) al monitor de mi ordenador. Había oído hablar de un periférico, el JAM!!, pero al preguntar por él en varias tiendas, todos me comentan que ya no se distribuye en España. Entonces me gustaría saber si hay alguna forma de conseguirlo o, en su defecto, algún otro periférico, aparato o "cacharro" que haga la misma función(conectar la Play al monitor). Es muy urgente (Se me agota el suministro($)) Muchas gracias.

Pues sí que ha durado poco lo del JAM. Tienes otra opción como es la de pillarte algún programa de los que hay para ver la TV en el ordenador y sintonizar la Play igual que lo harías en una tele normal. Hay dos que no están mal: TV Max o Miró TV. Consulta en tu tienda de informática habitual.



¿Te acaban de regalar una PlayStation y no sabes que juego elegir?. Entonces estás de enhorabuena, hemos confeccionado para ti esta lista clasificada por géneros para que no te despistes cuando vayas a la tienda y te sientas agobiado ante la maraña de títulos que pueblan las estanterías. Algunos llevan entre paréntesis el nombre "Platinum", esto quiere decir que son reediciones del juego a unos precios que rondan entre las 3000 y las 4000 Pts. Son una buena oportunidad de hacerte con exitazos a mitad de precio. En la lista no están todos los que son pero si son todos los que están, por lo menos son los que en nuestra modesta opinión merecen la pena.

Aventuras y Rol

ALUNDRA



Te sumirás en una aventura épica que no te dejará dormir tranquilo. Alundra es el duende los sueños.

Fácil de controlar, muy en la línea Zelda. Gráficos muy al estilo de las 16bits, pero con toda la calidad de nuestra PlayStation. Larguísimo, más de 7000 pantallas. Muy recomendable para iniciarte en el Rol.

AZURE DREAMS



Uno de los más innovadores. Hay que llegar a alto de una torre con la complicación añadida que cada vez que sales o entras dicha torre será diferente. Un juego para los que ya conocen bien este género y disponen de altas dosis de paciencia.

AKUJI 7,3

La oscuridad se cierne en el mundo de Akuji. Serás un humano al que un hechicero voodoo ha robado su corazón (literalmente), y por si fuese poco ha secuestrado a su amada Kensho. Si te gustó Tomb Raider, Akuji te apasionará, por sus originales puzzles y extraños enemigos. Bastante recomendable, sobre todo por su calidad gráfica.

BREATH OF FIRE III



Asumirás el papel de un dragón que se convertirá en un héroe en el transcurso de esta odisea.

Una fantástica historia en un mundo 3D, aunque en perspectiva isométrica, que podría haber sido mucho mejor si no nos hiciera perder tanto tiempo dando vueltas sin sentido por el mapeado.

DINO CRISIS 9,3

Aprovecha el motor de Resident Evil y lo mejora, pero no podremos evitar acordarnos de dicha saga cuando nos pongamos con este título. Se mejoran los gráficos y ambientación 3D. Todo, empezando por los puzzles, tiene una base más lógica y científica que fantástica, lo que lo hace más asequible. Se agradecería que arreglaran los múltiples cambios de cámara dentro de una misma habitación y el control.

EL MAÑANA NUNCA MUERE

6,9

PSM nº 12

Aunque cuenta con una buena variedad de misiones, no deja de ser un juego de acción bastante normalito al que le falta profundidad. Manejaremos a 007 a lo largo (aunque más bien habría que decir corto) de una serie de misiones. No está mal, pero no habría costado tanto esfuerzo haberlo hecho mucho mejor, simplemente con haberlo hecho como prometían en sus versiones previas. Traducirlo y doblarlo también habría ayudado.

EXPEDIENTE X 8,1

Mulder y a Danna Scully, dos agentes incansables del FBI que no se detienen ante ningún reto se han metido en un problema demasiado grande para ellos solos. Por esa razón Craig Willmore (el papel que tomarás en el juego) tendrá que aventurarse en el único capítulo de Expediente X que nunca será retransmitido por televisión.

Buen desarrollo, ideal para los amantes de las aventuras gráficas en primera persona.

FINAL FANTASY VII (PLATINUM)

10

¿Qué todavía no lo tienes?, baja ahora mismo a comprarlo. Te guste o no te guste el rol, este juego no puede faltar en la colección de nadie que tenga una PlayStation. Es grandioso, larguísimo, bellísimo, absorbente (más de 70 horas de juego). Poco podemos decir que no se haya dicho de este juego. Aunque vaya a salir FF VIII, primero juega con este, nunca te arrepentirás.

FINAL FANTASY VIII

9,8

"Yo estuve aquí..." Con esta frase empieza Final Fantasy VIII, introduciéndonos en una aventura más allá del tiempo y el espacio que se desarrolla en un planeta atacado por poderes capaces de hacer temblar al más valiente de los humanos... Excepto a un hombre desconocido llamado Squall. ¿Será el salvador?

Square renueva la saga con un nuevo sistema de magias, fondos con más riqueza de detalles y una banda sonora impresionante. Todo ello sin olvidar los estupendos vídeos que superan con mucho cualquier cosa que halláis visto en un juego. Final Fantasy VIII no os decepcionará, aunque eso sí amigos, recordad que las sagas "Final Fantasy" no tienen porqué tener ninguna relación unas con otras, las historias y personajes siempre son nuevos.

HARD EDGE 6,4

Un edificio, dos policías, un rescate, dinero... Todos estos elementos se mezclan para crear una aventura gráfica en 3D al más puro estilo Alone in the Dark. La acción se sitúa en un edificio controlado por terroristas y cuyos protagonistas (Alex y Michele) son dos policías. Recuerda en muchos aspectos a Resident Evil pero más enfocado a la acción pura, sin olvidar los puzzles y las trampas. Recomendable.

LA AMENAZA FANTASMA 7,3

Aventura 3D que reproduce casi íntegramente el argumento de la película. Se trata al fín y al cabo de un título de Star Wars, lo que significa que está por encima de la media, pero no está al nivel al que nos tiene acostumbrados Lucas con sus juegos anteriores. Buen sonido, música y doblaje, pero control y jugabilidad desesperantes, así como gráficos y originalidad que dejan mucho que desear.

LEGACY OF KAIN



Se te ha concedido una oportunidad de vengarte de tu asesino, pero de una forma un poco especial, ahora eres un vampiro y dependerás de la sangre de tus víctimas para sobrevivir. Es un juego muy largo y entretenido, al que solo le encontramos el fallo en el aspecto gráfico ya que los personajes son sprites sin efectos ni animaciones especiales. Entretenido pero flojillo.

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

9,1

Fui despojado de todos mis honores como vampiro, me destrozaron las alas y perdí lo más importante, la única familia que había conocido... Lo único que me mantenía en pié era la sed, pero no de sangre, era venganza.

Así comienza Soul Reaver, la historia de un ser que no encontrará descanso hasta cumplir su único cometido en la vida, segar las almas de aquellos que lo han condenado.

Se desarrolla en tercera persona y los puzzles suelen consistir en mover cajas o activar grandes mecanismos en los que tendremos que pensar en "dos dimensiones", el mundo espectral y el físico.

MEDAL OF HONOR

9,6

PSM nº12

Un juego que, sin hacer demasiado ruido, se ha hecho con una de las notas más altas de PSM. La aventura se desarrolla en la Segunda Guerra Mundial y manejas a tu personaje con vista en primera persona, al estilo Doom. Es increíblemente bueno tanto gráficamente como en el apartado de sonido. Envolvente, adictivo y jugable. Es un producto Spielberg, que más podemos decir... Ah si, que corras a comprártelo.

METAL GEAR SOLID 9,8

Un juego que lleva al máximo la tensión que se puede conseguir con la mejor de las películas. En el juego serás Snake, un agente reclutado por la agencia para una misión que solo alguien como tú es capaz de realizar. Tendrás que infiltrarte en una base terrorista para desbaratar el lanzamiento de unas

cabezas nucleares. Acción a raudales, animaciones en tiempo real que te dejarán boquiabierto, y un sinfín de detalles nipones que hacen que sea la obra maestra del año.

MISSION: IMPOSSIBLE



Las viejas agencias como la CIA están anticuadas y obsoletas, el mundo ahora está bajo amenazas mucho mayores de lo que nadie puede imaginar. Ahora la seguridad del mundo depende de la IMF (Impossible Mission Force) una agencia con los mejores hombres y mujeres del mundo.

En Mission Impossible tomaremos el papel de Ethan en algunas de las misiones que se parecen bastante a las de la película de acción. Gráficamente le falta fluidez y el control es bastante lioso.

TENCHU



A estas alturas no te vamos a explicar lo que es un ninja. Llegar, matar y escapar sin ser visto es tu misión principal en este juego. No es un juego de lucha, puesto que lo más importante es intentar acabar con la vida de tus enemigos con un solo corte de tu katana. Auténticas armas y accesorios de ninja como los shurikens, gancho para subir paredes, bombas de humo, pasteles de arroz envenenado y muchas más cosas por descubrir. Bastante recomendable

TOMB RAIDER 4: THE LAST REVELATION 8,9

Vuelta a los orígenes de la saga, en un doble sentido. Se descartan algunos de los cambios que se han ido introduciendo en las sucesivas entregas de la serie y han resultado menos populares. Por otro lado, se nos brinda la oportunidad de conocer de primera mano los inicios de Lara, con una pequeña aventura de cuando era adolescente. Mejor que la tercera parte, y una aventura nueva y diferente.

RESIDENT EVIL (PLATINUM)

9,5

El pionero de un nuevo tipo de juegos de aventuras: ¡Las de TERROR!. Su ambientación, efectos de sonido y trama son perfectos. Creerás estar viendo una peli de miedo, aunque aquí tú eres el que decide el desenlace. Tendrás que dar buena cuenta de zombis, mutantes y otros engendros creados por una compania química sin escrúpulos, Umbrella. No apto para cardiacos e imprescindible en tu colección ahora que está en Platinum.

RESIDENT EVIL II (PLATINUM)

9,7

La culminación de una saga. La historia continua y esta vez es la hermana del protagonista de la primera parte (Chirs Redfield) y un policía novato los que tienen que limpiar de engendros la comisaría de Racoon City. Innovador, es el primer juego de PlayStation que utiliza dos CDs (uno por personaje) complementarios entre ellos ya que dependiendo de lo que hagas en el primero así será la aventura en el segundo. Si solo tienes dinero para comprarte uno de los tres, cómprate este

SILENT HILL



Los problemas comienzan cuando Harry Mason tiene un accidente en la carretera justo antes de llegar a su destino de vacaciones. Al despertar Harry descubre que su hija a desaparecido, mira a su alrededor y descubre que ha llegado a Silent Hill, el pueblo donde sus peores pesadillas se harán realidad.

Un título muy al estilo de Resident Evil pero que incorpora grandes novedades al género Survival Horror. Los puzzles se suelen resolver tras leer una serie de pistas en forma de "metáforas" que nos cuentan lo que debemos hacer.

SYPHON FILTER 9,7

En las mismísimas profundidades de Amé-rica Central un agente especial muere por la violencia de un grupo terrorista. Por suerte su muerte no es en vano, antes de morir el agente hizo explotar en llamas el laboratorio principal, un edificio en el que se estaba desarrollando una poderosa arma biológica llamada Siphon Filter. Este es un juegazo con todas las de la ley, tanto por la historia como en el aspecto gráfico o sonoro, aunque lo más importante es que a pesar de parecer una mezcla de Lara con Metal Gear tras jugar cinco minutos te das cuenta que estás ante algo totalmente nuevo.

TOMB RAIDER II 9,7

Si te quedaste con ganas de mas aventuras en la primera parte aquí está la segunda, cargada de misterio, más extensa y que además incorpora novedades como es el manejo de vehículos. Más jugable que la primera, sobre todo por su sistema de salvar la partida cuando quieras, con nuevos efectos de luz (cuando no veas podrás usar bengalas) y con más enemigos y peligros. Obligatorio tenerlo y este también está en Platinum, todo un chollo.

TOMB RAIDER III 8,7

Siempre se dijo que segundas partes nunca fueron buenas, en este caso son las terceras. Tomb Raider III no aporta nada nuevo a sus dos anteriores entregas y creemos que es un error no haberse preocupado más en mejorar esta tercera secuela. Simplemente los programadores se han limitado a añadir más escenarios y ya está. Una pena, pudo ser mejor. Recomendable solo para los incondicionales de la saga.

WILD ARMS



Una buena mezcla de dos tipos de juegos, el FF y Zelda. Sprites muy bien cuidados que se mezclan con escenas en 3D de lucha. Realmente recomendable para los amantes del rol.

XENA: LA PRINCESA GUERRERA 8,1

Las aventuras de la princesa guerrera llegan a las consolas, con fantásticos escenarios y un buen motor gráfico. Para haber usado "motion capture" con los personajes, no están muy logrados, aunque ha servido para que los movimientos de la protagonista se reproduzcan con gran fidelidad. El control es muy incómodo y algunos puzzles resultan demasiado complejos.

Beat'em up (o juegos de lucha)

BLOODLINES



Extraño título de acción y puzzles que te introducirá en un cuadrilátero con varios subniveles en el que ganará quien controle las zonas iluminadas. Es interesante si no te quedan más juegos de lucha o puzzles, aunque termina siendo muy aburrido, sobretodo por los tiempos de carga.

BLOODY ROAR 8,8

Uno de los más originales juegos de lucha de Playstation. Puedes elegir entre varios personajes para combatir contra la máquina o contra otro amigo a dos jugadores, hasta aquí nada nuevo. Lo curioso es que en este juego, durante las peleas hay una barra de energía que se va llenado a medida que vas recibiendo golpes (o sea una especie de medidor de cabreo) y cuando está llena tu personaje se convierte en un animal salvaje que arremete contra el contrario, original, ¿no?. Bastante bueno y divertido.

DEAD OR ALIVE 9,5

Para nosotros (y muy a pesar de los amantes de Tekken) el mejor juego de lucha sin armas que hemos podido ver en Playstation. Una increíble y perfecta conversión de la recreativa que incluso llega a superarla en algunos aspectos. Los luchadores y sobre todo las luchadoras se mueven alucinantemente bien a la increíble velocidad de 60 frames por segundo. Lleno de llaves y golpes espectaculares, buen humor y muchos argumentos de pecho. Cómpratelo y verás lo que es bueno.

KENSEI: SACRED FIST



Un intento por parte de Konami de introducirse en el mundo de los juegos de artes marciales. Gráficamente está bastante decente, aunque la realización de los movimientos deja bastante que desear. Terminará perdido entre los demás títulos de la estantería y necesitarás de unas cuantas horas de Tekken para recuperarte de la experiencia. Poco recomendable

MARVEL SUPERHEROES



Una curiosa y acertada conversión de los personajes de los cómics de Marvel al videojuego. Muy colorista y con cantidad de combos y golpes especiales. A destacar el modo dos jugadores en equipos que resulta bastante divertido. Si te gustan los cómics de Spiderman, el Hombre de Hierro, Hulk, etc... y las peleas de dibujos animados vale, si no, no merece la pena.



MORTAL KOMBAT TRILOGY



Todos los personajes de la saga Mortal Kombat llevados en un CD. Si te quedaste con las ganas de tener algún Mortal Kombat esta es tu oportunidad de tener los tres juegos en uno solo. Gráficamente igual a la recreativa.

PSYCHIC FORCE 7

Espectacular conversión de la recreativa. Las peleas se desarrollan a base de magias y hechizos de fuerza psíquica. Original, con un manejo muy sencillo y gráficos en 3D

bastante buenos. Si te gustó la recreativa no dejes de comprártelo aunque a los fans de Tekken no gustará mucho.

READY 2 RUMBLE 8,8

Más que un juego de boxeo, parece uno de lucha, por la agilidad y rapidez con que se desarrollan los combates, aunque con la lógica limitación de golpes. Cuenta con un modo arcade, y un modo Campeonato para auparnos a lo más alto del ranking mundial con el boxeador que escojamos. Muy divertido, aunque los gráficos sean demasiado poligonales.

SOUL BLADE (PLATINUM) 9,6

Espectacular, grandioso, adictivo... y todo lo que se te ocurra para hablar bien de un juego. El mejor CD de lucha con armas que jamás se ha programado. Los luchadores son enormes, las luchadoras preciosas y el modo Edge Master o historia consigue atraparte de una forma como nunca antes hubieras imaginado y además...está disponible en Platinum. Estarías loco si no te hicieras con uno.

STAR WARS MASTERS OF TERÄS KÄSI

8,8

Una curiosa manera de emplear a los personajes de la saga más famosa del cine. No, Luke y la princesa no tendrán que vencer al imperio y sus oscuras fuerzas, se pelearán entre ellos mismos a mamporrazo limpio. Todo esto que puede parecer un poco extraño da como resultado un juego de lucha de muy alta calidad con personajes y escenarios de la película perfectamente recreados y con una banda sonora que entusiasmará a los seguidores de la trilogía y a los que no lo son. Muy recomendable.

STREET FIGHTER ALPHA 2

5

Una buena, pero no perfecta, conversión de la recreativa. Los clásicos personajes de siempre como Ryu o Ken más los nuevos que se añadieron a este Alpha 2. Recomendable para los amantes de la larga saga Street Fighter que no se cansan del género.

STREET FIGHTER EX



Un buen intento de llevar los dibujos de Street Fighter al género de los juegos de lucha en 3D. Malos movimientos y penosa respuesta de los controles. Bastante malo y solo recomendable a los fieles seguidores de la máquina recreativa.

TEKKEN (PLATINUM)



El primero de una de las sagas más exitosas de juegos de lucha para Playstation ahora ya anticuado. Personajes excesivamente poligonales y poco más. Impactante en su día aunque hoy ya no tanto, por lo menos es barato. Sólo para nostálgicos.

TEKKEN 2 (PLATINUM)



La continuación de Tekken es ya otro cantar. Por este juego no pasa el tiempo y sigue siendo uno de los mejores juegos de lucha de la gris. Combos y llaves espectaculares y personajes que se puede decir tienen vida propia ya que nos conocemos toda su historia sus líos sus familias etc... Otro de los imprescindibles en tu colección y además también está en Platinum.

TEKKEN 3

9,5

La consagración del mito. Es el mejor de los tres, el que más personajes, movimientos, escenarios y opciones de juego tiene y el mejor gráficamente. Los nuevos modos Tekken Ball y Tekken Force amplían mucho más las posibilidades y la jugabilidad de éste título. Hay publicadas auténticas enciclopedias sobre todos los movimientos, personajes y modos de lucha de este juego e incluso se ha disputado un torneo internacional de jugadores de Tekken en el que uno de los finalistas es un compatriota nuestro; impresionante. Por supuesto que este es otro de los títulos obligatorios a tener.

TOBAL 1



De calidad inferior a Tekken 2 aunque es muy original. Los personajes son robots, ancianos, monstruos etc. Buen movimiento de los luchadores aunque gráficamente deja bastante que desear. Para amantes de las rarezas.

RIVAL SCHOOLS



Perfecta conversión de la recreativa de Capcom que combina personajes de estilo manga con efectos a lo Street Fighter. En esta versión se incluyen más modos de juego y un modo historia en el que iremos ganando ataques y niveles. Te gustará si has seguido de cerca juegos como Pocket Fighters o Street Fighter.

VICTORY BOXING 2



Mejor que la primera parte porque incluye un mayor número de boxeadores pero poco más. Preferimos Knockout Kings. Recomendable solo para los amantes del deporte de las doce cuerdas.

WU-TANG: TASTE THE PAIN

7,9

PSM nº 12

Entretenido juego de lucha, a pesar de ciertas carencias en el control y en el desarrollo gráfico de los escenarios, la gran cantidad de secretos que esconde en su modo historia hará que quieras seguir jugando para descubrirlos todos. Gran variedad de situaciones, personajes, golpes, etc. Divertida opción para 4 jugadores.

XMEN VS STREET FIGHTER

5

Conversión a medias de la recreativa ya que no incluye todos los modos y formas de ataque de la máquina original. Es un remix, por llamarlo de alguna forma, de Street Fighter y Marvel Superheroes. Ya sabes, enfrentamientos de La Mujer Maravilla contra Ryu, el Capitán América contra Chun-li etc... Más de lo mismo sin aportar nada nuevo.

Carreras y Conducción

CARMAGEDDON



Esperábamos mucho más de un juego que tenía posibilidades de convertirse en clásico, pero se queda simplemente en polémico. Los gráficos están poco trabajados y son demasiado poligonales, la música es muy Heavy, pero de poca calidad, y el control analógico es malo e impreciso, aunque mejora con el digital. Los aspectos que salvan la nota es la originalidad del planteamiento y la variedad de escenarios.

CHAMPIONSHIP MOTOCROSS FEATURING RICKY CHARMICHAEL

9

PSM nº 12

Hay muy pocos juegos de Motocross para la PSX, por lo que este no tiene mucha competencia. Aunque hubiese mil seguiríamos diciendo que es el mejor juego de motos de cross que hay para nuestra gris. Gráficos de alucine, control de lujo, sonido hiperrealista. Una joya tanto para los que les gusta el Motocross como para los que no.

C3 RACING

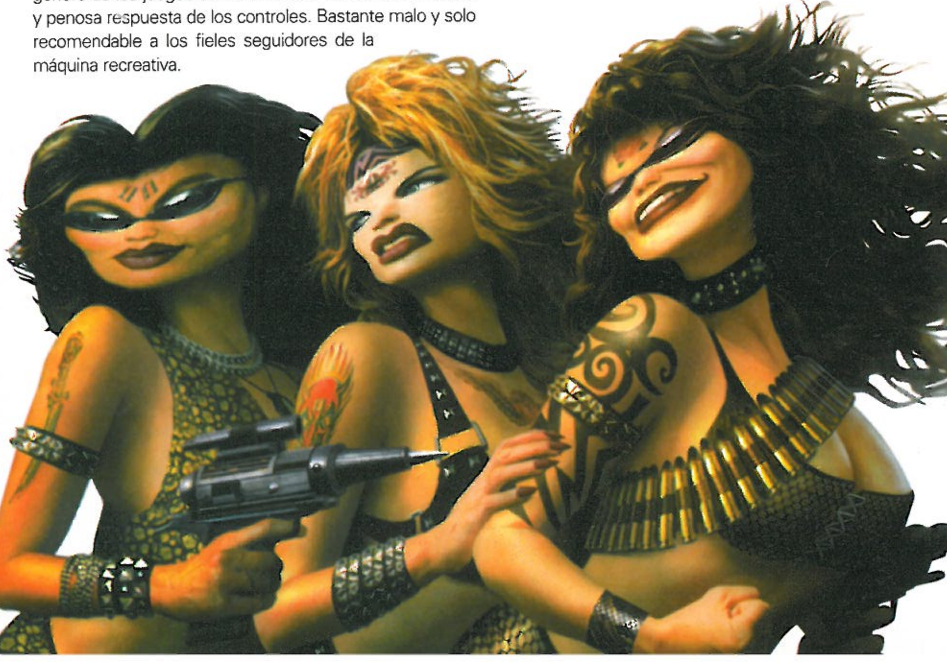


Un intento poco acertado de desbancar a Gran Turismo, aunque si lo mirásemos de otra forma, podríamos decir que estamos ante uno de los juegos que más se acercan a la sensación real de conducción que puede transmitir nuestro Dual Shock. Aquí no vale eso de acelerar, frenar y ya está; tienes que ser suave con la dirección y frenar cuando tienes que frenar, ni antes ni después. Nos gusta mucho también el modo dos jugadores, de los más divertidos que hemos probado. No está mal.

COLIN MC RAE RALLY

9,5

Podemos decir sin temor a equivocarnos que es el mejor simulador de rallies que existe en el mercado. Y queremos recalcar lo de simulador porque eso es lo que es. A diferencia con títulos como V-Rally en el que tienes que



competir contra otros coches en pantalla, en Colin Mc Rae corres tú sólo contra el crono y la única referencia que tienes del puesto que ocupas es por la información de tiempos que aparece en pantalla, como en un rally de verdad. Gráficamente fabuloso, superjugable y con unos efectos de sonido de lo mejor que se ha hecho para la Playstation. A por él si no lo tienes.

CRASH TEAM RACING 9.5

Nitrox Oxide, un malvado alienígena trastornado desde pequeño, ha decidido retar a todos los habitantes de la tierra a una carrera en la que se jugará el destino de la humanidad. Ahora, y gracias a la determinación del Dr. Cortex, todos los buenos y malos amigos del pasado unirán sus fuerzas gracias al Hyper Activador, una máquina que transformará la tierra en una gran pista de carreras.

Todo está en nuestras manos, una vez elijamos a uno de los personajes de la serie Crash Bandicoot (Coco, Puma, Dr. Cortex, Nitro, etc.) deberemos conseguir las cuatro llaves maestras para enfrentarnos al malvado Nitrox Oxide.

Gráficos geniales, un control impecable, gran variedad de modos de juego y muchas horas de juego.

DEMOLITION RACER 8.5

Si alguna vez habías tenido dudas sobre la resistencia de que tienen los coches a recibir impactos o de cuanto puede durar en la carretera un vehículo que está abollado por todos lados, pronto tus preguntas encontraran respuesta. En Demolition Racer nuestro principal objetivo será sobrevivir y ganar todas y cada una de las carreras que nos pongan por delante. De esta forma podremos comprar nuevos coches "más resistentes" con los que poder aplastar a nuestros contrincantes, y cuando digo "aplastar" digo bien porque habrá que empujar, triturar y destrozar a todos nuestros contrincantes.

A pesar de no disponer de un gran motor gráfico Demolition Racer goza de altísimas dosis de jugabilidad.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM)



Este juego está en esta sección porque son tres juegos en uno. Aquí analizamos el tercero que consiste en ir conduciendo un taxi por las calles de Nueva York a toda pastilla para evitar que estallen algunas bombas que se encuentran por ahí desperdigadas. Es estresante, muy rápido y divertido, con unos gráficos de primera, una ganga.

DRIVER 9.7

Tanner, un poli, será el encargado de introducirse en una banda de criminales para intentar desbaratar sus planes. La poli se ha enterado que la citada banda necesita un buen conductor experto en fugas y en despistar a la "bofia". Así lo primero que tendrás que hacer es superar una serie de pruebas que te pondrán los de la banda para saber que clase de conductor eres, pruebas como derrapes de 360°, cambios de sentido y muchas cosas más que tendrás que descubrir tu solo. Prepárate por que vienen muchas curvas.

FÓRMULA 1 97 (PLATINUM)

9.6

Este si que es una verdadera pasada. Mejora gráficamente a su antecesor, los comentaristas son más acertados, incluye más vistas, información sonora desde boxes y lactualización de los equipos del campeonato del mundo del 97. El mejor de todos los juegos de Fórmula uno para la gris. Si eres un fanático de este deporte deberías tenerlo, es una pasada.

FÓRMULA 1 98







En este caso no podemos decir lo mismo que en los anteriores, esta tercera entrega está desarrollada por otros programadores diferentes y parece como si los nuevos hubieran tenido mucha prisa por acabarlo. El juego tiene cantidad de fallos técnicos, gráficos y de control. Ha perdido aquellas maravillosas texturas que tenían los anteriores en los coches y los circuitos que daban aquella impresionante sensación de realismo. Los coches ahora son ingobernables, no giran bien y tienen reacciones absurdas, una pena. Esperemos que en la versión del 99 (que seguro que habrá) se corrijan todas estas deficiencias tan absurdas. No te lo recomendamos a no ser que quieras hacer la colección de los fórmulas. De los tres nosotros preferimos el del 97.

FORMULA 1 99 7.7

Mejora substancialmente la entrega del 98, pero sigue sin llegar a la altura de los dos primeros, aunque se nota el esfuerzo realizado por volver a ponerse a esa altura. Horribles comentarios y efectos de "clipping". Gran sensación de velocidad, fantástico menú de opciones, buenos efectos de sonido e información actualizada de escuderías y pilotos. Se echa en falta el modo Arcade.

GRAN TURISMO (PLATINUM) 10

Este es el juego que marca las diferencias y el tiempo en Playstation, a partir de ahora habrá un antes y un después de Gran Turismo. Y es que estamos hablando del mejor juego que jamás se ha hecho para ninguna consola sea de la marca que sea y sea del tipo que sea. No hay nada mejor que Gran Turismo, es EL JUEGO. Más de 300 coches que puedes comprar, preparar, vender, lavar y lo que se te ocurra. Exámenes de conducir para obtener licencias sin las cuales no podrás correr en todas las pruebas, los gráficos más increíbles que jamás hayas visto (alucina con el modo Hi-Fi), carreras de hasta 90 minutos de duración y lo que quieras. Gran Turismo y Playstation forman un binomio inseparable, todo poseedor de la consola debería tener este juego para saber hasta donde es capaz de llegar la máquina.

GRAND THEFT AUTO



Un experimento raro, tiene sus defensores y sus detractores. Tienes que ir "mangando" coches para realizar las misiones que te irán encargando tus mafiosos jefes. Los gráficos son de risa con unos coches más pequeños que los sueldos de los redactores de esta revista, de verdad, es que casi no se ven. Sinceramente hay juegos mucho mejores que este.

GRAND THEFT AUTO 2

6.6

PSM nº 12

El primer GTA nos pareció un poco soso. En esta ocasión es mucho más divertido, ya que no sólo tendrás que tener cuidado con los polis, sino que también deberás vigilar que no te calienten el morro los de las bandas rivales. Misiones mucho más entretenidas y esa vista cenital con gráficos tipo Micromachines que no acaban de convencernos. Aún así es un juego con chispa.

LE MANS 24 HORAS

9.3

Aunque dispone de varios modos de juego que, cuando se completan, dan acceso a nuevos torneos y coches, la auténtica salsa la constituye el modo 24 Horas de Le Mans. Nunca se ha reflejado de forma tan realista el efecto de las condiciones meteorológicas. Muy buenos gráficos en alta resolución y control excelente. Pésimo comentarista, y se echan en falta más coches y circuitos.

MOTO RACER 2



La segunda parte mejora algo gráficamente con respecto a la primera además de aportar novedades muy importantes tales como el editor de pistas o el modo simulación. Con el editor podrás crear cualquier circuito que te imagines con lo que la duración del juego es infinita. El modo simulación hace que la conducción sea más realista, así si te pegas un golpe no rebotas como en el modo arcade, sino que te caes y arrastras por la pista. Mejor que el primero. El editor de pistas es un gran acierto.

NASCAR 2000

5.4

PSM nº 12

Fiel recreación de esta modalidad de carreras, que no resulta la más adecuada para llevar a las consolas. Circuitos ovales y gran velocidad son sus mayores alicientes. Conducir sin cambiar el stick de posición y sin sensación de velocidad no resulta muy emocionante, y las opciones de configuración no ayudan a mejorar el realismo, por lo que acaba haciéndose monótono.

NEED FOR SPEED III



Velocidad en estado puro, ya lo dice el título. La tercera entrega de la saga es la mejor hasta la fecha, cuenta con los coches más alucinantes y la sensación de velocidad más conseguida en Playstation. Sus modos de juego son otro de sus atractivos, sobre todo el modo persecución en el que tendrás que huir de la policía si no quieres que te eliminen. Muy bueno, rápido y espectacular.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

9.6

No te defraudará si te gustó la tercera parte y te encantará si buscas un título en el que manejar los coches más rápidos del mundo. Endiabladamente adictivo, fácil de jugar y divertidísimo en modo dos jugadores. Perfecta calibración del mando. Es difícil encontrarle algún defecto.

NEWMAN HAAS RACING



Este título puede parecer que esté escrito en polaco o en el idioma de Van Gaal pero nada más lejano a la realidad, es el nombre del equipo de Paul Newman y su socio Haas (¿quién es este?) de fórmula Indy. Es muy parecido a la primera versión de Fórmula uno, de hecho utiliza el mismo motor gráfico que éste. Las carreras están basadas en equipos y circuitos reales de la fórmula Indy. Es bueno, aunque si ya tienes el Fórmula 1, tú mismo.

NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING

6,9

PSM nº 12

A pesar de tener unos gráficos bastante planos, impropios de un juego con aspiraciones, resulta bastante divertido, gracias sobre todo a la combinación de elementos estratégicos con los propios de los juegos de carreras.

R4: RIDGE RACER TYPE 4

9,4

El mejor arcade de coches. Gráficos de ensueño y pistas en las que alcanzarás más de 300km/h. Todo esto aderezado con 320 coches que te dejarán de piedra, aunque a diferencia de Gran Turismo para conseguir los nuevos coches tendrás que realizar el mismo circuito contra coches de diferente dificultad (e inteligencia) varias veces, a lo que habrá que añadirle los vehículos que conseguiremos en el modo Extra, que será donde encontremos los coches más salvajes y extraños del mundo. Desde una "motoneta" que llega a 300 antes de que digas "ya", hasta un pepino a propulsión que se clava en las curvas. Muy recomendable.

RIDGE RACER REVOLUTION (PLATINUM)

6

Continuación y mejora de la primera parte. Coches mejor diseñados y gráficos más suavizados. Los coches se siguen conduciendo como en la entrega anterior "a la japonesa" es decir a base de derrapadas. Mejor que el otro.

RAGE RACER **8,5**

El tercer Ridge Racer y el mejor hasta la fecha. Los gráficos son geniales y los coches más alucinantes que en las anteriores entregas, los efectos móviles de los escenarios tales como las cascadas, o las avionetas que sobrevuelan la pista te dejarán con la boca abierta.

Totalmente recomendable.

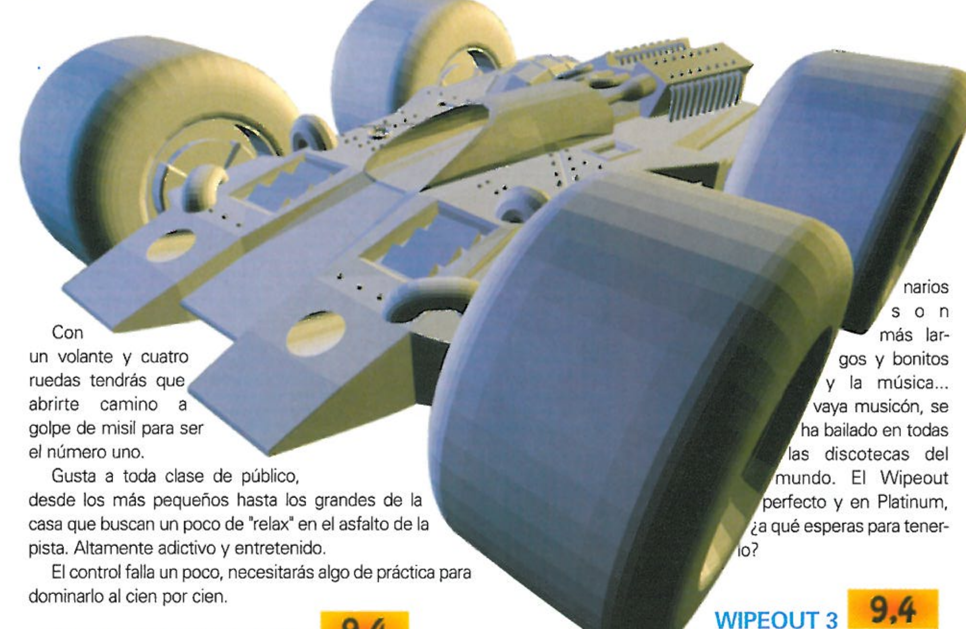
ROAD RASH 3D

7

Si alguna vez te has sentido como un Angel del Infierno o quieres emular a los protagonistas de Easy Rider, éste es tu juego. Carreras a toda pastilla con motos que van desde la más cascajo hasta la más alucinante de 1000 cc. con "nitro" en las que todo vale, cadenazos, patadas, puñetazos, empujones...La sensación de velocidad es fantástica y las animaciones al final de cada carrera son una pasada. Muy recomendable (ojo, no confundir con Road Rash a secas que es malísimo).

SPEED FREAKS **8,3**

Un remix con lo mejor de títulos tan conocidos como Mario Karts o Wipeout.



Con un volante y cuatro ruedas tendrás que abrirte camino a golpe de misil para ser el número uno.

Gusta a toda clase de público, desde los más pequeños hasta los grandes de la casa que buscan un poco de "relax" en el asfalto de la pista. Altamente adictivo y entretenido.

El control falla un poco, necesitarás algo de práctica para dominarlo al cien por cien.

TOCA 2 TOURING CARS **9,4**

La continuación de Toca consigue solventar aquellos fallos de control de los coches que aparecían en la primera entrega, consiguiendo ofrecer una mayor jugabilidad. Además de poder correr el campeonato de turismos podremos participar en otras pruebas como son las copas monomarca y otros acontecimientos especiales en los que como premio iremos ganado coches ocultos. Más jugable que el anterior y con más variedad de pruebas y coches, nosotros preferimos este.

TEST DRIVE 5



Algo mejor que el anterior en cuanto al apartado gráfico y al control de los coches se refiere. Además han incluido más opciones de juego, han actualizado los coches y han añadido más circuitos. Poco más que el anterior, tú eliges.

V RALLY (PLATINUM) **9,3**

Es distinto a Colin Mc Rae tanto en su conducción como en su forma de jugar, pero es fantástico. Al principio te costará mucho adaptarte a su peculiar control, pero cuando te hayas hecho a él no querrás soltar el pad. Los escenarios son preciosos, los coches están magníficamente reproducidos, el sonido Dolby Su-rround es una rayada total y la sensación de velocidad, sobre todo si eliges la vista desde el interior, es inigualable. Un clásico imprescindible para tu colección.

V-RALLY 2 **9,4**

En esta segunda parte se ha modificado el juego de arriba abajo tanto en su planteamiento, como en jugabilidad, manejo o gráficos. V-Rally 2 es un verdadero regalo para los ojos; basado en tramos y coches reales del campeonato del mundo de rallyes ¡de este año!. Así es como podremos manejar coches tan interesantes como el Ford Focus WRC, el Citröen Xsara Kit Car, el Seat Córdoba Kit Car o el increíble Peugeot 206 WRC, entre otros muchos. Prepárate para uno de los mejores simuladores de Rally de PlayStation.

WIPEOUT 2097 (PLATINUM)

9,2

Los chicos de Psygnosis se pusieron manos a la obra y arreglaron todos los defectillos de la primera parte. Las naves ahora no se quedan clavadas cuando rozan con las paredes, corren más, son más fáciles de pilotar, los escenarios son más largos y bonitos y la música... vaya musicón, se ha bailado en todas las discotecas del mundo. El Wipeout perfecto y en Platinum, ¿a qué esperas para tenerlo?

WIPEOUT 3 **9,4**

Wipeout 3 es un juego que está muy por encima de sus predecesores, tanto en jugabilidad como gráficos o control, en pocas palabras "se sale". Es muy recomendable para aquellos que han sido fieles seguidores de la serie pero es aún más recomendable para los que no les gustaron los anteriores títulos. Tiene infinidad de modos de juego, secretos y naves con las que el juego os durará mucho, mucho tiempo.

Deportivos

ACTUA TENNIS



El mejor y más completo simulador de tenis para Playstation. Todos los jugadores y jugadoras de la ATP incluidos y disponibles para que juegues los campeonatos más importantes del mundo. Es muy fácil de jugar y gustará tanto a amantes del tenis como a los que no lo son. Te lo recomendamos.

COOL BOARDERS 3



Es una actualización del 2 con mejores gráficos, nuevas pruebas y participantes. Tanto el anterior como éste son los mejores, te dejamos a ti la elección.

COPA DEL MUNDO FRANCIA 98



Cuando salió este juego a la venta un poco antes de que comenzara el mundial de Francia, todos nos imaginamos que era una maniobra para vender el juego oficial del campeonato ya que hacía muy poco que había salido FIFA 98. Nada más lejos de la realidad. En este título se ha conseguido mejorar el control de los jugadores y ahora puedes hacer jugadas ante impensables en un título FIFA. Incluye un modo histórico en el que puedes jugar las finales de mundiales pasados con las alineaciones y vestimentas de entonces. El único defecto que le vemos es que sólo tiene selecciones nacionales aunque de eso es de lo que se trata ya que es el juego oficial del mundial ni más ni menos.

EVERYBODY'S GOLF



Te guste o no el golf, este juego es una pasada. La manera más fácil que hemos visto de jugar al deporte de meter la bolita en el hoyo. Su control es sencillísimo de manejar y su jugabilidad es absorbente, ya lo dice el título:

Golf para todos y eso es este juego. Divertidísimo, no te imaginas los "churros" y las jugadas de "potra" que te pueden salir. Aunque pueda parecer infantil, es muy bueno.

FIFA 98 RUMBO AL MUNDIAL.

8,5

Tan bueno o quizá mejor que el Copa del Mundo, ya que este cuenta con más torneos y equipos que el otro además de la opción de crear tus propios jugadores y equipos. El primer FIFA realmente jugable.

FIFA 99 9,5

Estamos ante el mejor juego de fútbol de todos los tiempos. En esta entrega se ha solucionado cualquier problema que pudieran tener las anteriores. Es el más jugable de todos los FIFA, el más espectacular, el mejor gráficamente, el que más opciones tiene y el que más todo. Deja bastante atrás a cualquier juego de fútbol para Playstation incluido el ISS pro 98. Totalmente traducido y con los comentarios de Manolo Lama que son una pasada. Un título de obligada compra.

FIFA 2000



El control analógico ha mejorado hasta cotas nunca alcanzadas por un simulador de fútbol, todas las jugadas que puedas imaginarte son realizables: estrategias, tácticas de fuera de juego, pases al hueco, salidas de los porteros con el L1, que ahora ya no son tan inútiles (nosotros hemos llegado a meter un gol con el guardameta), chilenas, bicicletas, pases de tacón, absolutamente todo lo que se puede ver en un campo de fútbol.

El que quiera arrebatarle el título de Rey a éste FIFA 2000 lo va a tener muy difícil. Tanto si tienes todos los anteriores como si no, este juego es obligatorio tenerlo.

FISHERMAN'S BAIT 7,2

Algo nuevo y diferente en la PlayStation: un simulador de pesca, aunque ya empiezan a verse más, éste ha sido de los primeros en salir en nuestro país. Divertido tanto si te gusta pescar como si no, con un uso muy bueno del Dual Shock, a modo de caña de pescar. Tiene el problema de estar entero en inglés, lo que dificulta su manejo.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 98



Es la jugabilidad en persona, el más divertido. Ha sido el rey de los juegos de fútbol hasta que apareció el FIFA 99. La única pega que le encontramos es que no cuenta con jugadores reales. De todas maneras es muy recomendable.

KNOCKOUT KINGS 2000



PSM nº 12

Más parecido a un simulador de boxeo que a un arcade de lucha, aunque cuenta con una gran variedad de movimientos, más propia de estos últimos. Interesantes modos como carrera o combates clásicos, en los que podremos manejar a luchadores de varias categorías diferentes, incluyendo un buen número de boxeadores famosos, o crearnos al nuestro y enfrentarlo a los más grandes. Muy completo.

NBA LIVE 99



Además de todo lo del anterior, es el primer juego NBA que cuenta con los comentarios en castellano de Andrés Montes. Se ha incluido una novedad y es que las caras de los jugadores ahora muestran expresiones faciales de alegría, rabia, burla, etc. El mejor juego de baloncesto de Playstation. Cómpratelo.

NBA LIVE 2000

9,4

PSM nº 12

Esta entrega de la saga NBA Live es la mejor de todas hasta el momento. Vuelve Andrés Montes con sus simpáticos comentarios, por primera vez aparece Michael Jordan en la serie, puedes jugar con los clásicos de la NBA desde los años 50, jugar contra Jordan en el modo uno contra uno, concurso de triples, capturas faciales de las caras reales de los jugadores con sus gestos y todo, control superpreciso, en fin, ya lo hemos dicho, el mejor de todos.

NBA FAST BREAK 98 6

Uno de los más entretenidos por su estilo de juego más arcade aunque deja mucho que desear gráficamente. No es nada del otro jueves.

NBA PRO 98



Correcto dentro de su género y el que ofrece uno de los menús de opciones más amplio incluida la de ver el partido desde el banquillo (¿ y eso para que sirve?). Normalito sin más.

PRO 18 WORLD TOUR GOLF



Un simulador de golf en el que los personajes son tan reales que son vídeos de ellos mismos ejecutando los golpes. Bastante poco jugable y confuso. Para el que quiera ver a sus ídolos golfistas en un juego.5

REEL FISHING



PSM nº 12

Un simulador de pesca algo más flojillo que otros que ya andan por ahí. Es algo más aburrido y cuenta con menos opciones que, por ejemplo, Fisherman's Bait de Konami. Sólo para los muy, muy amantes de la pesca.

SMASH COURT TENIS



La versión Playstation del juego de 16 bits de Namco. Gráficos muy simples y hombrecillos pequeños aunque una jugabilidad muy alta. No es una maravilla pero es divertido.

SLED STORM 9,1

Ahora y con vistas a los amantes de los deportes de invierno Electronic Arts nos ha preparado un juego realmente divertido, Sled Storm. En este título deberemos tomar las riendas de una Motonieve de altas prestaciones por los senderos más abruptos y complicados que seamos capaces de imaginar.

Música genial (de la mano de grupos como Rob Zombie, Econoline Crush, EZ Rollers y Jeff Dyck), gráficos realmente cuidados y adicción por los cuatro costados. Podrás mejorar tu moto como te apetezca y patearle el trasero a tus competidores mientras los cubres con una estela de nieve.

TENNIS ARENA



Un juego extraño por sus personajes y sus pistas muy lejos de la realidad aunque no por eso menos entretenido. Cuentas con jugadores y jugadoras tan extraños como un gordo hawaiano pero que no veas como le pega a la bola, o una bailarina de samba con gorro de frutas y todo y pistas como la del coliseo romano o una a bordo de un transatlántico. Innovador y con una jugabilidad endiablada. Muy bueno.

TIGER WOODS 99



Para nosotros el mejor simulador de golf hasta la fecha. Es muy bueno en todo, gráficos, sencillez de manejo, comprensión (tendrás a Tiger aconsejándote los palos que debes usar) y realismo ya que los campos y los jugadores son reales. Es menos divertido que Everybody's Golf pero mucho más real.

TRACK & FIELD



No es ni más ni menos que el famoso juego de las olimpiadas pero actualizado. Compites en pruebas olímpicas a base de machacar los botones del pad. Aconsejable comprarse el Joystick pad si no quieres acabar con tus dedos y tu mando habitual. Un poco pasado de moda.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



El mejor simulador de skate del mercado. Gran cantidad de escenarios y modos de juego para poner a prueba nuestras habilidades. Fácil manejo, aprendizaje progresivo y posibilidad de mejorar las características de los distintos personajes que se pueden elegir. Buenos gráficos y banda sonora variada.

TRICK'N SNOWBOARDER



PSM nº 12

El Snowboard resulta bastante monótono y repetitivo en su versión informática y este juego no supone ninguna excepción a esa regla. Intenta hacer algo nuevo con la introducción de un modo historia, pero no resulta suficiente para justificar todo el título.

VIRTUA POOL



Juega al billar en tu Playstation sin tener que bajar al pub de la esquina. Está bastante bien aunque un poco pobre en

su presentación, de todas formas hay poco donde elegir en este tipo de juegos. Si te gusta el billar, adelante.

Estrategia

COMMAND & CONQUER RED ALERT (PLATINUM) 6

Buena conversión del juego de PC. Necesitarás de un ratón si quieres mover tus tropas de forma decente. El objetivo del juego es dominar el país contrario. Si eres un fan de los juegos de estrategia este no puede faltarte.

CONSTRUCTOR 7

Interesante mezcla entre Simcity y Theme Park que enganchará a los que les gusta crear una ciudad y ver como se desarrolla. Un buen juego.

POPULOUS: EL PRINCIPIO 8,3

Eres un dios que tiene que probar su verdadera divinidad, para lo cual tendrás que dominar cinco sistemas solares, un total de 25 mundos. El juego refresca mucho el género de estrategia con unos escenarios muy bien hechos, alto nivel de inteligencia artificial de los personajes (que actuarán de forma automática si ven acercarse un peligro) y un sistema de desarrollo y control bueno. La pieza principal del juego es el Chaman que podrá invocar poderes mágicos que le serán revelados tras orar a los totems de piedra. De esta forma irás entrenando a tus siervos en las artes de la lucha, magia y convicción (podrás transformar a tus enemigos en tus aliados). Si te gusta la estrategia y quieres un juego divertido y muy bueno, esta es una de tus mejores opciones.

COMMAND & CONQUER RETALIATION



Nuevas armas y opciones que le dan un poco más de vida al género. Si tienes un ratón y un cable link podrás pasártelo muy bien jugando contra otro amigo que tenga una PlayStation. Otro C&C que gustará a los acérrimos de la serie.

SIMCITY 2000



Un clásico que nunca muere, si no has jugado nunca es muy probable que te guste. Tendrás que dirigir la edificación de terrenos y controlar el diseño de las carreteras, autopistas y avances tecnológicos. Las construcciones del futuro vale la pena descubrirlas. Un juego muy recomendable.

THEME HOSPITAL 8,5

Divertido juego en el que tendrás que manejar un hospital en todos sus aspectos, desde crear medicinas hasta diagnosticar enfermedades a tus pacientes. Muy entretenido y fácil de jugar, sobretodo si eres un seguidor de la serie "Theme".

WARCRAFT 2 7

Podrás comandar al grupo de los Orcos o Humanos, cada uno con sus habilidades y tropas específicas de su clan, de esta forma en el bando de los Humanos habrá magos que podrán curar a tus tropas y los Orcos tendrán Necromancers que invocarán fuerzas elementales de destrucción. Un título esencial para todo amante de la estrategia.



WARHAMMER II: DARK OMEN



Juego de estrategia con escenarios de tres dimensiones muy reales. Tendrás que enfrentarte contra hordas de señores oscuros que solo serán vencidos mediante el buen uso de tus escasas tropas. Irás ganando dinero y personajes que te seguirán en tu batalla. Lo más interesante es que el desarrollo no es lineal y no tendrás que ganar todas las batallas, aunque algunas serán decisivas. Un magnífico juego de estrategia.

WORMS: ARMAGEDDON 7,8

Título que enganchará a los amantes de la acción y la estrategia. Entretenido y cachondo como pocos, con gráficos y sonido muy simpáticos, y muy fácil de manejar. Si tienes un amigo la diversión está garantizada. Aunque, hay que tener en cuenta que ni los gráficos ni los demás efectos son precisamente de última generación, pero es que tampoco lo pretenden, su objetivo es divertir y eso lo logran perfectamente.

Plataformas y Arcades

40 WINKS 8,4

El mundo depende de dos inocentes y felices niños que no han perdido la confianza en el mundo de la fantasía. Ruff, uno de ellos, es un valiente niño cuyo sueño siempre ha sido convertirse en un ninja con poderes sobrenaturales o en un duende capaz de sortear a todos los enemigos que se le pongan por el camino, ahora tendrá la oportunidad de hacer sus sueños realidad.

Un título muy divertido que llama la atención por su gran variedad de escenarios y enemigos.

ABE'S ODDYSEE (PLATINUM)



El mejor juego de plataformas en 2D jamás visto; tanto que parece estar hecho en 3D. Una historia larguísima, envolvente y totalmente interactiva, ya que puedes hablar con los personajes del juego para darles órdenes, engañarles e incluso poseerlos. Totalmente adictivo y jugable y encima barato, no te lo pienses más y ve por él.

ABE'S EXODDUS 9,2

Supera lo que parecía insuperable. No cambia el estilo del anterior pero le añade muchas más habilidades a tu personaje además de una nueva historia todavía más larga que la anterior. Primero acábate el otro y luego continúa con éste.

APE ESCAPE 8,2

Dos géneros muy queridos, el de las plataformas (al más puro estilo Crash) y el de los puzzles. De esta forma cada uno de los niveles ha sido dotado de sus zonas de "saltos" y de sus momentos de "pensar", con lo cual no podremos ir saltando y disparando a lo loco pues no conseguiríamos nada y tampoco podemos estar meditando todo el rato o a la primera de cambio un tiranosaurio o una planta carnívora dará buena cuenta de nosotros como si nada. Un título bien conseguido que gustará a los amantes de los juegos de plataformas que buscan algo menos de acción y que desean sacar de paseo las neuronas.

BARBIE 3,6

PSM nº 12

La verdad es que este producto está aquí incluido más como advertencia que como juego. No se os ocurra tirar el dinero ni el tiempo en algo así. Es todo un ejemplo de lo que no queremos ver en la PlayStation, y es que hemos visto juegos con un nivel de calidad realmente ínfimo (sirva como ejemplo también el de las Spice Girls), pero éste es difícil de superar. Bueno, no tan difícil, es posible conseguir una peor calidad gráfica y de sonido, y no molestarse ni en traducirlo, pero la mejora de estos factores tampoco contribuiría a que el título fuera más jugable.

BICHOS 7,7

Recrea la acción de la película con una calidad gráfica bastante decente, aunque los personajes se mueven bastante torpemente. Hay que destacar el innovador sistema de puzzles. Por lo demás recuerda a todos los juegos de plataformas, muy especialmente a Hércules, al tener el mismo sistema de objetos extra (conseguir todas las letras de su nombre) y armas especiales. Recomendado para los más pequeños.

BUGS BUNNY: LOST IN TIME 9,7

Este plataformas nos llevará al mundo de los dibujos de la Warner usando como excusa una máquina del tiempo que Bugs activará accidentalmente. Su desarrollo es bastante parecido al clásico Crash Bandicoot. Necesitaremos un número de zanahorias mínimo para pasar al siguiente nivel y podremos adquirir nuevos poderes.

Bastante ameno y divertido, aunque puede resultar algo complicado para aquellos que no han tocado nunca un juego de plataformas.

CAPCOM GENERATIONS 7,7

Los grandes clásicos de las recreativas ya están en PlayStation. Gracias a este pack podremos disfrutar de títulos como 1942, Ghosts'n'Goblins, Son Son o el mítico Commando.

Perfecto para los que echan de menos los tan adorados "Sprites" que nos hicieron gastar todos los ahorros de nuestra infancia delante de una recreativa.

CRASH BANDICOOT 2 8

La continuación de las peripecias de nuestra mascota preferida. Más mundos que explorar, misiones que cumplir y gemas que encontrar. Simplemente eso, la continuación del otro.

CRASH BANDICOOT 3 9,6

La pasada total. El mejor juego de plataformas hasta la fecha. En esta ocasión si que han renovado las dos anteriores entregas, ya que además de poder jugar también con Coco, la hermana de Crash, es la primera vez que se introducen subjuegos y vehículos que pilotar, como una moto, una avioneta, otra moto pero subacuática etc. Nos quedamos con éste por encima de todos los juegos de plataformas del mercado. Imprescindible.

CROC 2 7,8

Los perversos Dantinis planean el regreso del Barón Dante con la ayuda del recientemente secuestrado gran inventor Gobbo. Mientras tanto, Croc juega en la playa cuando encuentra una botella a sus piés. Al recogerla encuentra en un mensaje con una huella de cocodrilo, sus padres lo están buscando...

Esta segunda entrega ha sido remodelada con la incorpotación de nuevas tareas que nos permitirán ir avanzando en nuestra aventura. No tendremos que seguir un orden establecido para terminar las fases y si nos aburrimos podremos dejar un nivel para más adelante.

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT



Ricther Belmont nos dejó con la miel en la boca en su última caza. Ahora Alucard, un vampiro con honor está dispuesto a derrotar al castillo que hace su aparición una vez cada cuatrocientos años. Este clásico de Konami es una auténtica obra maestra del diseño y la originalidad. A pesar de los años que tiene en PSM cuando llegó a nuestras manos nos dejó pegados a la pantalla durante horas y horas. Miles y miles de objetos, mágicas especiales y secretos en cada esquina. Si te gustó algún Castlevania prepárate para saber lo que es un buen juego de rol, plataformas, acción y suspense...

HEART OF DARKNESS



Un precioso y envolvente juego solamente empañado por su elevado nivel de dificultad. Es la historia de Andy, un muchacho temeroso de la oscuridad, al que las sombras han raptado a su perro Whisky. Andy tendrá que vencer sus temores e introducirse en el mundo de las sombras para salvar a su amigo. Una aventura épica con una realización gráfica impecable y con un gran sentido del humor. Recomendable solo para los expertos en plataformas por su elevado nivel de dificultad.

KINGSLEY 7,1

Título que no gustará a los jugadores expertos pero que puede sentar muy bien a los pequeños de la casa que quieran practicar con un plataformas entretenido, con un mapeado enorme y gran variedad de enemigos, cada uno con sus propias características de fuerza e inteligencia. Sin embargo, gráficamente no es gran cosa, no aporta nada al género y la historia es demasiado típica.

LOS PITUFOS 7,3

Reproduce con bastante fidelidad el espíritu de la serie de dibujos, doblaje incluido, pero no deja de ser un plataformas, directamente inspirado en la serie de Mario, bastante simplón, que no aporta nada nuevo. Para niños pequeños que puedan disfrutar con las aventuras de estos enanos azules.

MEDIEVIL 9,4

Una mezcla de muchos géneros que da como resultado un soberbio, envolvente y divertidísimo juego como nunca habías visto. Sir Daniel Fortesque es un antiguo capitán que murió en una batalla contra las fuerzas del mago más malo de los malos. Pero ha sido resucitado por los dioses de la galería de los héroes para arrebatarle el dominio al tirano. Tiene un sentido del humor que es una delicia, es fácil de jugar y además tiene unos gráficos de locura. De lo mejorcito que hay, cómpratelo.

PACMAN WORLD: 20 ANIVERSARIO



Hace ya 20 años cuando el primer Pacman hizo aparición en las recreativas de todo el mundo, ahora el fenómeno comecocos regresa para aterrizar en nuestras Playstation.

Dispondremos de tres juegos en uno, el primero es el modo Classic en el que podremos recordar viejos tiempos con la recreativa original. Maze nos trasladará a una versión "renovada" del clásico en el que tendremos que limpiar una serie de laberintos en los que habrá trampas, puertas móviles y los tan odiados fantasmas. Por último está el modo Quest, el más entretenido de todos, que consiste en un plataformas en el que se combinan elementos de Sonic, Crash y, como no, Pacman.

SKULL MONKEYS



Uno de los juegos de plataformas más incomprendidos. Su realización técnica es una auténtica pasada ya que todos sus personajes están hechos de plastilina. Solamente por esta razón ya merecía haber recibido un mejor trato en las críticas. A nosotros nos gusta y tiene golpes de humor muy buenos. Recomendable.

SPYRO THE DRAGON



Uno de los plataformas más bonitos que se han hecho para nuestra consola. Serás Spyro un bebé dragón cuya misión es la de recuperar los diamantes robados por "el malo de turno" y liberar a sus hermanos dragones que han sido hechos prisioneros y convertidos en estatuas de piedra. Gráficos en 3D con un colorido increíble y un control a la altura de las circunstancias. De los mejores.

SPYRO 2 8,8

Spyro, el joven dragón que derrotó a Nasty (ya sabéis el bicho grande y feo que petrificó a todos los dragones), no está nada contento con el tiempo que hace últimamente, la mejor solución será tomar unas vacaciones en algún lugar soleado lleno de paz y tranquilidad... Mientras tanto en otro mundo, un pequeño grupo rebeldes planean traer un "gran " dragón a sus tierras para que les libre del malvado Ripto...

En esta nueva aventura deberemos recoger todos los medallones mágicos de la mano de los habitantes de cada mundo. Hay gran variedad de minijuegos y el control del personaje ha mejorado bastante. Es mucho mejor que la primera parte.

TARZÁN 7,5

Aunque en el aspecto puramente técnico pueda resultar casi impecable (buenos gráficos, estupenda música y doblaje de las voces, fácil manejo), se echa en falta que en Disney se lo trabajen un poco más y nos ofrezcan algo diferente, en lugar de repetir exactamente la misma fórmula de las versiones anteriores de sus estrenos en la gran pantalla. Los niños que disfrutaron con la película también lo harán con el juego.

TOMBI 8,5

La gran cerdada. Eso será lo que intentarán hacerte las cantidades ingentes de gorrinos que pueblan este juego. Una buena mezcla de lo mejor de los juegos de plataformas y los de aventura gráfica. Interesante y muy colorista.

WILD 9 7

Una de las burradas mejor hechas de los creadores de Earthworm Jim. Divertido a más no poder y de fácil manejo, no tardarás en hacerte con el control del juego. Pero no te confundas, es muy largo y no será fácil terminarlo así como así. Muy bonito y divertido, alquílatelo antes de comprarlo.

WORMS PINBALL 8

Lo más interesante es la gran cantidad de jugadores que pueden participar. Es el modo de juego más interesante. Hay muchos minijuegos, dos tableros iniciales y muchos secretos por descubrir. El control del juego no puede ser más simple. La música es entretenida, pero los gráficos podrían haber sido mejores.

Puzzles

DEVIL DICE



Original juego de puzzles en el que serás un pequeño diablo que estará rodeado de dados. Tendrás que ir empujando los dados hasta conseguir juntarlos con otros con su misma numeración. A esto hay que se le añade la dificultad de los nuevos dados que aparecerán en el mapa. Muy difícil y solo recomendable para mentes rápidas que buscan nuevos retos.

BUST A MOVE 2 7

Más antiguo que muchos de nosotros pero más divertido que muchos juegos de hoy en día. Lanzando unas pequeñas esferas de color tendrás que hacer combinaciones para que vayan cayendo antes de que seas aplastado por ellas. Similar a Tetris pero diferente en su planteamiento.

KURUSHI



Un juego tan extraño como difícil. Eres un hombrecillo en un mundo de cubos que van rodando por una plataforma hacia un abismo en la que tienes que evitar que éstos te aplasten a base de hacerlos desaparecer. Muy difícil y nada atractivo gráficamente.

MR. DOMINO 6

Curioso puzzle de fichas de dominó que refleja claramente su estética japonesa por los cuatro costados. La forma de hacer el juego es mediante la colocación de fichas mientras Mr. Domino va avanzando esquivando obstáculos o enemigos. Un poco difícil si no se sabe el objetivo de los puzzles pero entretenido.

POP'N'POP 8,4

Lo que tenemos en nuestras manos es un juego que mezcla la dificultad del tetris con la diversión del mejor de los Bust-a-Move. En Pop'n'Pop tendremos que lanzar dos globitos de colores hacia unas nubes flotantes de las que cuelgan otros globos de colores.

Pop'n'Pop es el juego perfecto para aquellos que quieren pasar un buen rato al mando de la Play sin buscar grandes aventuras o gráficos de última generación. Es divertido, con dos jugadores es una locura y es para PlayStation, ¿qué más necesitas?

KULA WORLD 7

Decenas de niveles en los que marearte manejando una pelotita a lo largo de laberintos tridimensionales. El manejo y los gráficos son bastante buenos y el juego consigue atrapar durante muchas horas. Si quieres acabar mareado y te gusta estrujarte el cerebro este es tu juego, pero procura no jugar en una pantalla muy grande.

Shoot'em up (juegos de disparar)

APOCALYPSE 7

Acción sin límites con un desarrollo muy rápido y nada aburrido. No habrá un segundo en el que no estés matando, saltando y disparando a tus enemigos. Un buen juego que engancha muy rápido y que cuenta con unos efectos especiales a la altura de los tiempos. El único juego en el que verás a Bruce Willis como protagonista.

ASTEROIDS 6,4

Muchas armas, naves y enemigos que te meterán de lleno en esta pequeña batalla por limpiar los cinturones de asteroides. Definitivamente un clásico que no muere y que ha sido perfectamente renovado para las nuevas generaciones. Enganchante y muy rápido, aunque al igual que el clásico puede terminar aburriendo.

DIE HARD TRILOGY (PLATINUM) 9

Mezcla de varios géneros de acción; el de tercera persona a lo Tomb Raider, el de carreras por una ciudad a toda velocidad y el de disparar al más puro estilo Time Crisis. Un gran juego que te hará pasar mucho tiempo enganchado a la consola, además son tres juegos completamente distintos en uno sólo. Es un chollazo y encima a precio Platinum.

DOOM 6

El clásico de la acción en primera persona de los PC llevado a la PlayStation. Una conversión exacta que por muy buena que fuese en su tiempo ya está más que anticuada. Un buen título para los que añoren los viejos tiempos.

DUKE NUKEM 7

Eres Duke Nukem y tienes que matar a todos los alienígenas que han venido a invadir tu planeta, ahora solo queda armarte hasta los dientes y patear el trasero de los enemigos. Otra conversión de un juego original de PC. En su versión PlayStation refleja el mismo sentido del humor que tenia la versión de ordenador. Entretenido pero no consigue ponerse a la altura de los tiempos, aunque gráficamente es mejor que el anciano Doom.



DUKE NUKEM TIME TO KILL 7

Un clásico renovado con todos los ingredientes que lo hicieron colocarse como uno de los mejores juegos de la historia. Diversión, puzzles y una pila de armas con las que esquivar, saltar y pasar un buen rato eliminando cerdos alienígenas. Si estás cansado de la saga Tomb Raider este puede ser un buen juego para ti ya que trae muchos nuevos y divertidos ngredientes.

G DARIUS 5

Uno de esos juegos de naves que intentan recrear al mítico R-Type. Gráficos interesantes y acción desbordante. Un poco repetitivo y aburrido pero perfecto para los maníacos de los juegos de navecitas.

METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS 8,7

Si pensáis que sois unos auténticos "genios" en lo que MGS se refiere y habéis terminado el juego tres o cuatro veces en busca del tan deseado ranquing Big Boss, seguro que creéis que ya nada puede sorprenderos. Pues bien, sentimos comunicaros que estáis equivocados, MGS Special Missions pondrá a prueba vuestra astucia y concentración en 300 misiones diferentes en las que deberéis dominar todas las técnicas de combate.

Muchos llegaréis al 100%, pero ¿alguien lo hará con todos los records en primera posición?

Se vende separado y requiere el juego Metal Gear Solid, por esa razón su precio no supera las 4000 pesetas (precio recomendado).

OMEGA BOOST 9,5

Un virus inteligente ha sido introducido en la red mundial de ordenadores. A las pocas horas se convirtió en una entidad real llamada "Alpha Core", casi todos los ordenadores han sido infectados, muy pocos han podido escapar. Preparaos por que Omega Boost es con poco, el juego con más posibilidades de convertirse en uno de los grandes clásicos por excelencia, junto a títulos tan reconocidos como Rtype. Quitaos el sombrero, estáis ante el nuevo rey de los Shoot'em up.

OVERBOARD 7

Fantástico y divertidísimo juego totalmente original. Dificultad muy progresiva y desarrollo clásico en el que entre fase y fase hay un jefe final. Tendrás que manejar un pequeño barco pirata con el que atacar los puertos para saquearlos. Habrá muchos peligros, bombas y barcos enemigos que te harán la vida imposible. Un juego muy bueno y fácil de manejar, te gustará.

POINT BLANK 9,2

El juego consiste en un montón de pruebas de salón de tiro en las que tendrás que demostrar tu puntería. Dispone de un modo de dos jugadores o por equipos en los que solo quedará el mejor. Otro modo es el de rol en el que tendrás que avanzar por la aventura a tiro limpio. Si tienes una G-Con 45 y quieres sacarle más partido cómprate este juego, pasarás horas y horas de risas y buenos ratos solo o con tus amigos. Realmente un título muy recomendable.

POINT BLANK 2 8,7

En esta segunda parte se han incluido mas opciones de juego que en la anterior y muchas mas pruebas nuevas y divertidas. En la selección del modo de juego aparece un castillo en el que encontramos Party Mode, Training Mode, Theme Park Mode y Point Blank Castle. Estamos seguros que Point Blank 2 posiblemente sea el juego mas divertido para gente de todas las edades, hayan o no jugado alguna vez a la Playstation. ¿Tienes una GunCon?, pues píllatelo.

QUAKE 2 7,5

Por fin llega a PlayStation un juego de este tipo. Bastante mejor de lo que esperábamos, aunque no puede estar a la par con los grandes de PSX. El modo multijugador asegura horas y horas de juego. El control es excesivamente sensible, dificultando la posibilidad de apuntar a un objetivo que está a poca distancia.

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR



6,6

Bastante entretenido pero puede acabar aburriendo debido a que es muy repetitivo, a pesar de todo los incentivos de rescatar a los demás monstruos y el viaje al planeta alienígena son buenas razones como para terminárselo. En cualquier caso os recomendamos que si tenéis un amigo para jugar en modo dos jugadores aprovechéis este verano y juguéis juntos pues es mucho más entretenido.

TIME CRISIS (PLATINUM) 8

La conversión de la recreativa de Namco. Poco se puede decir más de este estupendo título, tendrás que disparar, disparar y disparar de nuevo. Gráficos muy decentes que consiguen meter una recreativa en tu salón. No subas mucho el volumen o tus vecinos creerán que hay disparos de verdad. Cómpratelo, es una pasada.

RETROFORCE 7,4

Psygnosis apuesta por la acción rápida y desenfrenada en un Shoot'em up de scroll vertical que no termina de enganchar debido principalmente a su lento desarrollo. Te gustara si eres un amante del género con muchas ganas de pasar un buen rato delante de la consola. Interesante, pero nada definitivo.

Misiones Aéreas y Espaciales

ACE COMBAT 2 9,5

Namco cuando decide ponerse manos a la obra para crear un simulador aéreo no escatima en recursos, por esta



razón podemos asegurar que es el simulador aéreo más divertido y completo del mercado. Un título imprescindible para los amantes de los altos vuelos.

ACE COMBAT 3 8,7

PSM nº12

El mejor de la saga. Los mejores gráficos, el mejor control y el más impresionante de los tres. Lástima que nos haya llegado una versión "reducida" a un CD en lugar de los dos con que contaba la versión japonesa; no se lo perdonaremos nunca. De todos modos sigue siendo una compra imprescindible.

COLONY WARS 7

La primera aventura espacial en 3D un poco seria. Aquí no se trata sólo de destruir navecitas y ya está, tendrás que ir cumpliendo las misiones que te vayan encomendando una por una y tener cuidado de proteger a tus aliados o el desarrollo del juego cambiará por completo. Muy bueno aunque superado por su continuación.

COLONY WARS: VENGEANCE 9,4

El espectáculo más grandioso de luces, colores, sonido y explosiones que se puede ver en una Playstation. Sonido digital Dolby Surround e imágenes sin un solo fallo gráfico que te introducirán en una auténtica aventura de naves espaciales como nunca habías visto. El desarrollo del juego dependerá del resultado que consigas en las misiones con lo que podrás ver cientos de finales diferentes. Totalmente traducido y doblado al castellano es una maravilla para la vista y el oído que no puede faltar en tu colección.

EAGLE ONE

8,3

PSM nº 12

Que quede muy claro que este juego no es un simulador de vuelo. Quizá se parezca más por su estilo de juego a la serie Strike de EA por el desarrollo de sus misiones. Aunque tiene un control un poco confuso al principio, cuando te acostumbras a él es una delicia. Bastante bueno gráficamente y, sobre todo, muy jugable en su modo cooperativo para dos jugadores.

BLAST RADIUS

8,5

Es el aperitivo de Colony Wars Vengeance. Cuenta con la misma calidad de gráficos aunque el desarrollo del juego es mucho más el de un mata-mata. También es muy buen juego.

G POLICE (PLATINUM) 6

Eres un policía del futuro en un helicóptero del futuro y tu misión es proteger la Ciudad de las Cúpulas de los ataques de los terroristas que se han propuesto hacerse con el control de todo. Espectaculares gráficos y movimiento de las naves. Traducido y doblado al castellano. Una muy buena elección.

G-POLICE 2 7,7

Las pequeñas bandas organizadas que habían permanecido sepultadas bajo la sombra de Nanosoft han aprovechado el momento para armarse hasta los dientes con la ayuda de los cargamentos de repuesto que están recibiendo los marines y los agentes de G-Police. Hay que volver a la guerra, una guerra que búsqueda la paz. Está claro, todas las guerras son una paradoja.

Perfecto para los que les gustó la trama de G-Police pero que buscaban "algo más". Si estás preparado para cruzar las calles con helicóptero, coche, o robot armado píllate este juego y después nos cuentas.

RC STUNT COPTER



Por fin podrás meter en tu casa un helicóptero de radio control, sin los inconvenientes de tener que gastar dinero en gasolina o necesitar un campo abierto para practicar.

El mejor simulador de helicópteros de radio control del mundo (y el único). Muy divertido, adictivo y con altas dosis de entretenimiento. No te lo pierdas o te arrepentirás.

Se necesita practicar con el mando para dominar los dos sticks analógicos del Dual Shock.

SOVIET STRIKE (PLATINUM)



La saga Strike, famosa ya desde los tiempos de Megadrive, aterriza en Playstation con toda su jugabilidad y con los gráficos muy mejorados. Básicamente tienes que ir cumpliendo misiones que te irán encargando desde el alto mando utilizando principalmente helicópteros y otros vehículos tales como tanques, lanchas etc. Muy entretenido, muy largo y, lo más importante, muy barato.

NUCLEAR STRIKE



Prácticamente igual que el anterior, con nuevas misiones y manteniendo todas las virtudes del otro. Cualquiera de los dos es bueno, tú eliges.

WING OVER 2 6,7

Perfecta simulación de los aviones más bonitos, desde un aeroplano hasta un caza bombardero, aunque eso sí, tendrás que ganarte el sueldo y el carné de piloto experto a base de sudor. El control es bastante completo si se tiene en cuenta los escasos botones con los que contamos para manejar este juego. Perfecto para los amantes de los simuladores aéreos.

Musicales

BUST A GROOVE



Alucina, tienes que batirte con tu contrincante ¡a base de bailes!. Puede que te suene ridículo pero podemos asegurarte que es un juego divertido a más no poder con un montón de personajes de lo más estrafalarios al estilo Travolta. Una experiencia nueva, original y muy recomendable.

MUSIC 9,5

Es una maravilla de posibilidades, es como tener un ordenador para hacer música dentro de tu Playstation. Un programa para componer tu propia música que cuenta con miles de sonidos, sampleos, ritmos y un sinfín de opciones que hacen que las posibilidades sean prácticamente infinitas. Podrás componer como un auténtico profesional de la música de baile y además es sencillísimo de manejar. Una compra obligada para los amantes de la música.

MUSIC 2000

9,6

PSM nº12

Programa para sintetizar música en la PSX. De lo más completo, ameno y fácil de manejar que puede encontrarse en el mercado. Recomendado para aquellos que quieran hacer sus pinitos en eso de la música, y, para los que no también. Versión mejorada del anterior incluyendo el modo Music Jam que te permitirá divertirte con otros tres amigos improvisando vuestras propias composiciones.

PARAPPA THE RAPPER



Uno de los juegos más originales que se han visto en nuestra consola. Basado en el clásico juego de observa y pulsa llamado Simón, tienes que ir repitiendo secuencias de pulsar botones al ritmo de la música para poder avanzar de fase. Aunque tiene unos gráficos de lo más simples acabarás por adorar a sus personajes. Muy indicado para los más pequeños.

UM JAMMER LAMMY 6,3

La pequeña Lammy es una criatura dulce y ávida a ayudar a los demás que tienen problemas, de esta forma, y sin comerlo ni beberlo, se irán metiendo en una serie de embrollos realmente curiosos que solo podrá resolver con su imaginación y sus grandes dotes musicales.Muy ameno y divertido, os hará pasar un buen rato delante de vuestra consola. Se maneja muy fácilmente, no es necesario tener un Dual Shock para jugar.

COMPLETA TU COLECCIÓN DE PSM



Nº. 1



Nº. 2



Nº. 3



Nº. 4



Nº. 5



Nº. 6

Nº. 7



Nº.8



Nº.9




Nº. 10



Nº. 11



Nº. 12

Venta de números atrasados de PSM

Deseo recibir, al precio de portada, los ejemplares señalados con una X

☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12

Apellidos ....

Nombre ....

Domicilio. Calle ....

N.º............ Esc .... Piso .... Puerta ....

Tel. .... Población ....

C.P........................... Provincia ....

Forma de pago:

☐ **Adjunto talón a nombre de M.C. Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito n.º:**

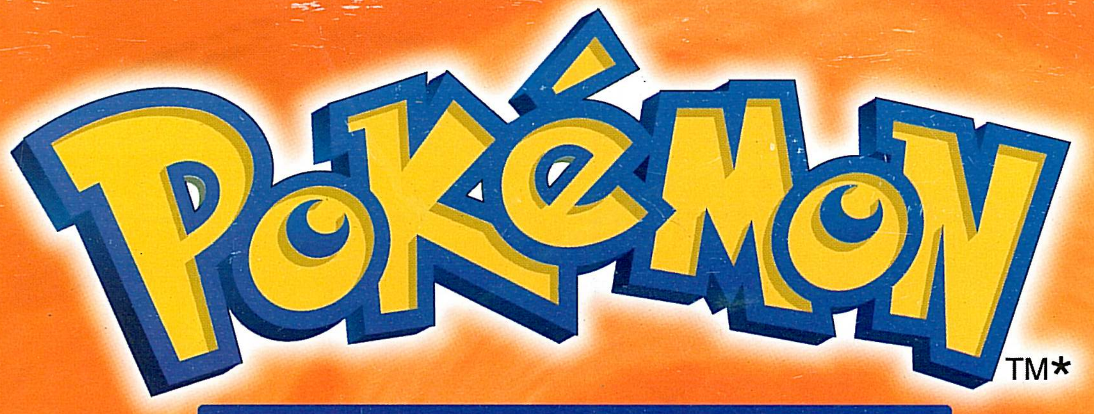
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐

(indica caducidad:............................)

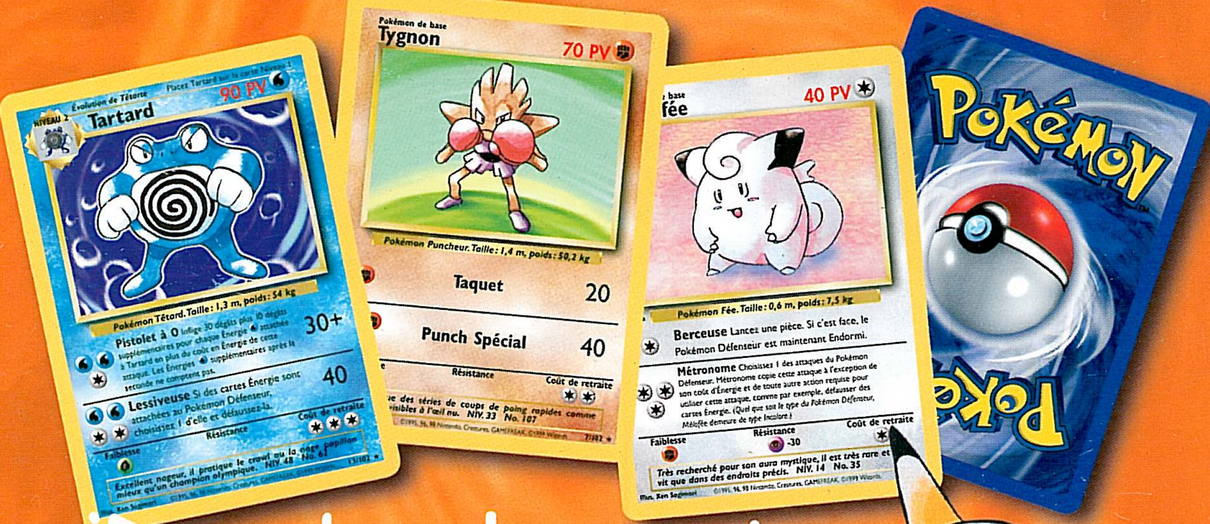
☐ **Contrareembolso + 300 pts. de gastos de envío**

IMPORTANTE: INDICA EN EL SOBRE "NÚMEROS ATRASADOS

Recorta o copia este cupón y envíalo a PSM,
MC Ediciones, S.A. Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barce



JUEGO DE CARTAS INTERCAMBIABLES



¡Descubre las cartas para jugar y coleccionar!



Para más información:
Tel : 902 240 149
magic_sp@seker.es



